

Este mes, GRATIS la película en DVD
MORTAL KOMBAT WARRIOR
núm. 150 febrero 2005 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
GUIA COMPLETA: THE GETAWAY BLACK MONDAY (PS2)
SUPERJUEGOS
¡YA LA TENEMOS!
• SONY PSP
Descubre todos los juegos y novedades de la portátil más poderosa
¡SÚPER CONCURSOS!
• DONKEY KONG JUNGLE BEAT (GAMECUBE)
• CRASH'N BURN (PS2)
El héroe de Marvel Comics protagoniza un shooter demoledor
THE PUNISHER
¡Review exclusiva!
PS2-XBOX
...Y ADEMÁS
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
MERCENARIOS
SHADOW OF ROME
DONKEY KONG JUNGLE BEAT
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT...
Resident Evil 4
¡La mejor entrega de la saga revolucionará GameCube!
GRAN TURISMO 4
ANALIZAMOS EN PROFUNDIDAD LA VERSIÓN JAPONESA DEL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN MÁS ESPERADO
8 420565 037006 00150



TOUCH ME!

PANTALLA TÁCTIL

FUNCIÓN DE CHAT

RECONOCIMIENTO DE VOZ

CONEXIÓN INALÁMBRICA

GRÁFICOS EN 3D

COMPATIBLE CON JUEGOS GBA

DISPONIBLE EN MARZO

NINTENDO DS™

http://ds.nintendo.es

SUMARIO Nº150

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Javier Iturrioz, Ángel Jiménez** y **Luis Mittard**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es0**


UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado) Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

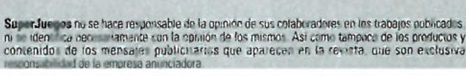
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Baissé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)







Gran Turismo 4

La edición japonesa de ***Gran Turismo 4*** ya ha llegado a nuestra redacción. Te contamos en primicia cómo será el simulador de conducción más esperado de todos los tiempos.

Resident Evil 4

La saga se renueva y alcanza un nivel gráfico como nunca antes se había visto. No esperes hasta marzo para conocerlo todo sobre la nueva creación de **Capcom**.



The Punisher en exclusiva

Este mes nuestra portada está dedicada a ***The Punisher***, primer título que lanza **THQ** en nuestro país. En este juego, encarnaremos a Frank Castle y podremos aplicar las contundentes maneras que hicieron famoso el cómic de la Marvel. Os traemos también nuestras primeras impresiones tras probar la **PSP**, los detalles del lanzamiento en Japón y el futuro catálogo de juegos. Además, este número de **SuperJuegos** incluye como regalo la película **Mortal Kombat Warriors**, basada en la conocida saga de juegos de lucha de **Midway**.

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES

SUPERGUÍAS



EDITORIAL



Uno de nuestros sueños por fin se ha convertido en realidad. Tenemos en nuestro poder PSP, la otra portátil de nueva generación, y os podemos asegurar que no pertenece a esta galaxia. Sony se ha adelantado a su tiempo y ha creado una pieza de hardware absolutamente prodigiosa, digna de una civilización superior. Mientras otras máquinas portátiles muestran o han mostrado la equivalencia técnica de máquinas domésticas creadas ocho o diez años atrás, Sony PSP supera en muchos apartados a su hermana PlayStation 2. El salto tecnológico es brutal y con tan sólo navegar por los menús, aprovechar sus posibilidades multimedia (foto digital, música, vídeo, entorno wireless...) y, sobre todo, jugar con Ridge Racers (el verdadero buque insignia de los primeros títulos) os daréis cuenta del asombroso e incomparable poder que emana de sus circuitos. Sony ha tomado una gran ventaja tecnológica sobre sus perseguidores portátiles. Nintendo por su parte se ha aferrado con uñas y dientes a un sistema de juego totalmente original, innovador y seductor, y aunque comparar los Ridge Racer de cada máquina es algo tan poco recomendable como innecesario, estamos seguros que el parque de usuarios que va a convertir el Stylus (el puntero de la pantalla táctil) en una nueva extensión de su cuerpo también va a ser inmenso. Sinceramente, a mi me gustan las dos.

<<Marcos García>>

El juego incluirá clásicos como el Renault 5 Turbo o el clásico Beetle de Volkswagen.

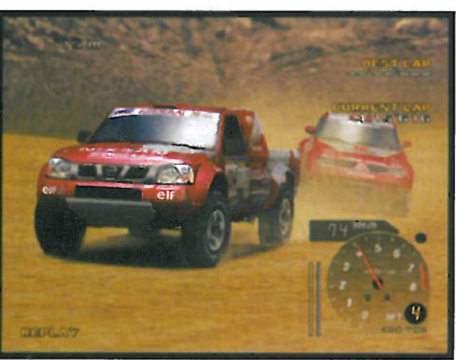
NOVEDADES KONAMI 2005

Enthusia P. Racing, el más realista

Konami no se ha prodigado mucho en el género de conducción, por eso ***Enthusia Professional Racing*** ha captado nuestra atención. Su aparición en Europa está prevista para la segunda mitad del año y promete ser uno de los títulos más realistas gracias a su VGS (Sistema Virtual de Gravedad), un indicador en pantalla para saber cómo actúa la fuerza gravitatoria sobre el coche y así poder actuar en consecuencia, sobre todo en el momento de tomar una curva.

El juego cuenta con la licencia de 40 fabricantes y dispondrá de más de cien coches, para competir en docenas de circuitos, tanto reales como ficticios a lo largo y ancho del planeta. El grado de fotorrealismo es muy similar al de *GT4*, pero aún queda mucho para averiguar si es capaz de hacerle sombra.





YS: THE ARK OF NAPISHTIM



Konami devuelve a la vida la popular saga RPG nipona con *Ys: The Ark Of Napishtim* que verá la luz para **PlayStation 2** (imágenes superiores) y **PSP**. El juego nos pone en la piel del héroe Adol Christin que se embarca en un viaje por un mundo fantástico, repleto de enemigos, jefes finales y momentos inolvidables como en cualquier juego que quiera ser digno de este género.

SONY C.E.

Moto GP 4

Los aficionados al mundo de las motos van a ser testigos de cómo la saga *MotoGP* se apunta a la locura primaveral que va a asolar las tiendas europeas. Además, el buen momento de los pilotos españoles con Dani Pedrosa como actual campeón del mundo de 250 cc, Barberá en 125 o Sete Gibernau poniéndoselo difícl a Valentino Rossi en la categoría reina es un buen caldo de cultivo para generar nuevos aficionados a este deporte en **PlayStation 2**. De hecho, ***MotoGP4*** cuenta con un nuevo sistema de entrenamiento que ha sido preparado para que los principiantes aprendan a manejar sus monturas con destreza.Por primera vez se incluyen las categorías de 125 y 250 con los pilotos del mundial actualizados y los circuitos más conocidos del mundo, en los que pueden alcanzar velocidades escalofriantes de hasta 300 km/h. Entre las novedades también destaca la inclusión del modo On-line. El productor de ***MotoGP4***, Isao Nakamura se muestra muy orgulloso de su criatura: «Nos hemos asegurado de que los aficionados de *MotoGP* puedan reconocer la elevada calidad y el realismo de las carreras que tenían los juegos anteriores».



El joven piloto español Hector Barberá es uno de los pilotos que aparecen en Moto GP4.

//El mejor motociclismo verá la luz para PlayStation 2 el próximo mes de marzo//







Protagonista indiscutible del campeonato de 250 cc, Pedrosa, será uno de los favoritos del juego.



SONY C.E.

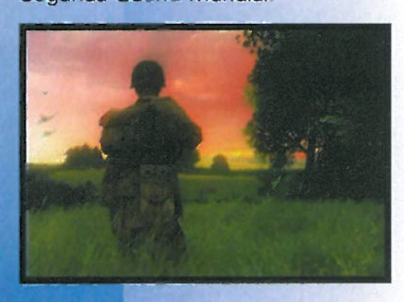
PlayStation 2 en el aire

El furor que ha causado el nuevo modelo de **PlayStation 2** entre el público ha pillado por sorpresa a **Sony**. La demanda durante las pasadas navidades alcanzó tal nivel que obligó a **Sony** a tomar medidas extremas. La compañía tuvo que flotar dos aviones Antonov para surtir de consolas a las tiendas de nuestro país. Es la aeronave más grande del mundo y cada una es capaz de transportar en su interior hasta 40.000 unidades.

UBI SOFT

Brothers in Arms

La compañía francesa publicará uno de los títulos de guerra más esperados por los aficionados al género. Con un argumento muy similar a la serie televisiva «Hermanos de Sangre», es un *shooter* táctico en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO OUTRUN2
Luis Alfredo Salgado (PALENCIA)
Pilar Cerrillo Santiso (JAÉN)
Israel Delgado Rubio (MADRID)
Gabriel Ramón Gari (BALEARES)
Luis Calpe Grancha (VALENCIA)
José Clemente López (ALMERÍA)
Rafael Cedrés Santana (MADRID)
Jesús Emilio Molina Merino (MADRID)
Jordi Calvo Pons (TARRAGONA)
David Baquero Abenza (MURCIA)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Victor Léon Arbelo (LAS PALMAS)
Emeterio Diázdecerio Sastre (ALAVA)
Trinidad Pamies Berenguer (ALICANTE)
Jorge Villa Sato (MADRID)
Alberto García Santos (MADRID)
Miguel Carlos Pérez Galíndez (VIZCAYA)
Jesús Nieto Andrés (SALAMANCA)
Ricardo Sánchez Prado (MADRID)
Dimas Megías Carazo (GRANADA)

CONCURSO METAL SLUG 3
Justo Javier Galera Martínez (MADRID)
Jaume José Murillo (BARCELONA)
Francisco Rafael Arcón Guiot (VALENCIA)
Guillermo Portillo Guzmán (CÁDIZ)
José Peláez Fernández (VIZCAYA)
Juan José Fernández Santomé (PONTEVEDRA)
Nestor Pliego Caballero (HUELVA)
Marcos Riera Cotaina (BALEARES)
José Fernández Peinado (TARRAGONA)
Iván Huertas Mesones (MADRID)
Daniel Frías Cuartero (ZARAGOZA)
David García Rodríguez (LEÓN)
José Antonio García Fraga (TARRAGONA)
José Luis Negre López (BALEARES)
Agustín Burgos García (SEVILLA)
Eduardo Collantes Ocón (MÁLAGA)
Luis Alfredo Salgado (PALENCIA)
Feliciano Huguet Vázquez (BALEARES)
Pablo Antonio García García (ASTURIAS)
Antoni Formatger del Fresno (GERONA)
Jacobo García Blanco (MALAGA)
Daniel García Sierra (BADAJOZ)
Joseba Díaz Bilbao (VIZCAYA)
José Ángel García Ruiz (GRANADA)
Iván Vivo Barba (BARCELONA)

PROEIN

Lego Star Wars recrea los episodios I, II y III

Traveller's Tales han sido los encargados de desarrollar este simpático juego. Los personajes de *La Guerra De Las Galaxias* que aparecen en los episodios I, II y III bajo el aspecto de figuras de Lego serán los protagonistas, como Obi-Wan Kenobi, Yoda, Darth Maul o Jango Fett entre otros. Los creadores de ***Lego Star Wars*** ponen a nuestra disposición más de 30 personajes diferentes con los que podremos revivir los momentos estelares de la segunda trilogía de *Star Wars*.Aunque por las imágenes pueda parecer un título dirigido al público infantil, seguro que muchos seguidores del fenómeno lo incorporarán a su colección a partir de abril.



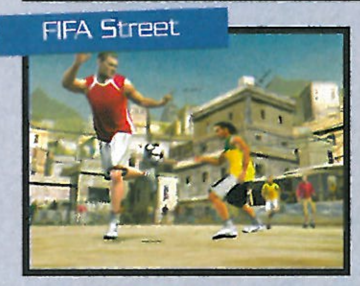
Una peculiar forma de vivir los episodios I, II y III de Star Wars.



EA SPORTS BIG

Nuevas entregas para sus series deportivas

FIFA Street



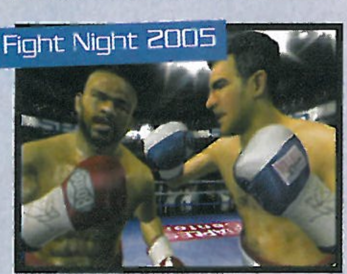
NBA Street V3



Rugby 2005



Fight Night 2005



Las sagas deportivas son todo un filón para **Electronic Arts**, y ahora comienza una nueva con la desenfadada versión de *FIFA* de **EA Sports Big**, *FIFA Street*. Mientras que *NBA Street* alcanza su tercera entrega con un espectacular apartado gráfico y nuevas pistas y jugadores. Por su parte, **EA Sports** pone al día sus series de Rugby (que no fútbol americano) y de boxeo, con *Fight Night 2005*.

VIRGIN PLAY

Mandos de Street Fighter

La distribuidora española pone a la venta una serie de cuatro ediciones limitadas de mandos exclusivos para **PlayStation 2**. Están basados en Ryu, Chun Li, Akuma y Ken, personajes de sobra conocidos por todos de *Street Fighter*. Los mandos están diseñados para los juegos de lucha en 2D y se pondrán a la venta a un precio de 30 Euros.



¡Lo Último en tu Móvil!

Configura tu móvil

Para recibir correctamente los productos multimedia (Fondos, Juegos Java, Animaciones, Nombres a color, Polifónicos y Sonidos), tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** al 5575. En unos segundos recibirás un mensaje para configurar tu móvil.
Este servicio requiere dos mensajes



COSTE DEL MENSAJE 0,90 € + IVA

Animaciones

Envía **ANIMACION** seguido del código de la que quieras al 5575.
Ej: **ANIMACION EUROJUNIOR**

FLECHAZO · EUROJUNIOR · MUSCULOSO (NUEVO) · MARTINI · CACHAS · MIANGEL · TETAS11 · RISITAS · CORAZON (NUEVO) · TOIFELIZ · BRUJITA · PECERA · TORO · DEMONIO · TEQUIERO (NUEVO) · DIABLOCULO · TORERO · PITA · GATITOS · BESAZO · SUPERZP (NUEVO)

Este servicio requiere dos mensajes

Los juegos de siempre JUEGOS JAVA

Envía **JUEGO** seguido del código del juego que quieras conseguir al 5575.
Ej: **JUEGO BURBUJAS**



Este servicio requiere dos mensajes

ANIMACIONES Pelis

¿Te molan las presentaciones que recibes por internet? Envía **PELI** seguido del código de lo que más te guste al 5575. Ej: **PELI TOI2**

GUAPOS · TOI2 · DEPORTES1 · TOI1 · PAPAS

Este servicio requiere dos mensajes

Las llamadas más DIVERTIDAS

¡Voces de famosos para tus llamadas! Envía **SONITONO VOZ** al 5575
Este servicio requiere dos mensajes

Poemas para ÉL o para ELLA

Si te gusta un chico o una chica y quieres conquistarle/a, envía **POEMA EL** o **POEMA ELLA** al 5575

¡Regala a tus amigos!

Si quieres regalar cualquier producto a un amigo, sólo tienes que añadir su teléfono al final del mensaje y enviarlo al 5575

Ej: **FONDO DIABLILLO 666123456** o **JUEGO BURBUJAS 666123456**

¡Limpia tu pantalla!

Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía **BORRAR** al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia.



Disponible sólo para modelos Nokia

Tu nombre en un fondo

Envía **FONDONOMBRE** seguido del código del que quieras y tu nombre al **5575**. Ej: **FONDONOMBRE CORAZON SUSANA**

corazon · arbol

Este servicio requiere dos mensajes

Tonos, politonos y sonitonos

Este servicio requiere dos mensajes

Para pedir un **POLITONO**, debes enviar **POLITONO** seguido del código de la canción al 5575.
Ej: **POLITONO SENCILLA**

Para pedir un **TONO**, envía **TONO** seguido del código de la canción que quieras al 5575.
Ej: **TONO SENCILLA**

Los tonos marcados con esta señal **S** están disponibles en música auténtica, si quieres uno envía **SONITONO** seguido del código de la canción al 5575.
Ej: **SONITONO SENCILLA**

TOP

Canción		Código
1 Antes Muerta ...- Mª Isabel (Eurojunior)	S	sencilla
2 Baila morena- Héctor Y Tito con D. Omar	S	baila
3 Es Por Un Sueño, Por Una ...- G H	S	miradita
4 Dile- Héctor Y Tito con Don Omar	S	dile
5 Quiero Ser Tu Sueño- Andy & Lucas	S	quiero
6 Vertigo- U2		vertigo
7 Mi Colega De Siempre- El Arrebato		colega
8 No Soy Un Bastricboy- Juanshows	S	bastricboy
9 Bootsy Bootsy- Channing	S	bootsy
10 El Gato Que Está Triste Y Azul- Tamara	S	gato
I Believe In You- Kylie Minogue		believe
Por Qué No Ser ...- Hombres G		porque
EL ATRAPA SUEÑOS- MAGO DE OZ		ATRAPA
Con Mis Manos- Bebe		mismanos
Tú No Tienes Alma- A. Sanz	S	alma
LA GUERRA- AVENTURA		LAGUERRA
Me Derrumbo- David Bisbal		derrumbo
Cómo Vengo- Las Chuches		vengo
Just Lose It- Eminem		lose
VOLVERTE A VER- JUANES		VOLVERTE
BÚSCATE UN HOMBRE...-ARREBATO	S	BUSCATE
Dale Don Dale- Don Omar	S	dale
Valió La Pena	S	valio
Mami- David Bisbal	S	mami
SO PAYASO- EXTREMODURO		PAYASO
Nada Valgo Sin Tu Amor- Juanes	S	valgo
Precisamente Ahora- David Demaría	S	ahora
Despre Tine- O- Zone	S	tine
ESTOY HECHO ... - A. OROZCO	S	PEDACITOS
Dragostea Din Tei- O- Zone	S	dragostea
Fiesta Pagana- Mago De Oz		pagana
Left Outside Alone	S	left
MARÍA CAIPIRINHA- C. BROWN	S	CAIPIRINHA
This Love- Maroon 5		thislove
Una Foto En B/N- El Canto Del Loco	S	foto
Obsesión- Aventura	S	obsesion
HEY YA- OUTKAST	S	HEYYA
Sick And Tired	S	tired
Perros De La Noche- Andy & Lucas	S	perros
Quiero Ser- Antonio Orozco		quieroser
Malo- Bebe	S	malo
Pastillas De Freno- Estopa	S	pastillas

novedades

Canción		Código
PROVOCÁNDOME- D. OMAR		PROVOCANDOME
Fin De Semana- Estopa		finde
No Tengo Vida- Merche		notengo
What Are You Waiting For- Gwen S.		waiting
Romeo Y Julieta- Jarabe De Palo		romeo
OJALÁ- ROSA		OJALA
Me Voy Pal Party- Nicky Jam		mevoy
Yo Ando Suelto- Hancel		ando
Agua De Luna- Las Chuches		agua
Hasta Cuándo- Á. López Ft. Baby Ranks		hasta
MISUNDERSTOOD		MISUNDERSTOOD
Llevo Tu Voz- La Sonrisa De Julia		llevo
Las Niñas De La Salle- M. Escozíos		salle
Te Buscaría- Cristian Castro		buscaria
MISSING- EVANESCENCE		MISSING
Tú Tienes Perro Ni Ná- El Marchena		perro
Cuéntame- Alea		cuentame
Que Seas Feliz- Luis Miguel		feliz
Enjoy The Silence 2004- Depeche M.		silence
ESPINAS- NIÑA PASTORI		ESPINAS

Pequeñas Estrellas

Canción		Código
Y ESE NIÑO	S	NINO
Los Lunnis Nos Vamos A La Cama	S	lunnis
Nuestra Amistad- Eurojunior 2004		amistad
SENTIR- BLAS		SENTIR
El Baile Del Gorila		gorila

LATINOS

Canción		Código
Pobre Diabla- Don Omar		diabla
PALANTE- EL CHOMBO	S	PALANTE
Felina- Héctor Y Tito	S	felina
AHORA QUIÉN		QUIEN
Golosa- King África	S	golosa
Chiki Chiki- Carlos Baute	S	chiki
MUÉVETE Y PERREA- D.OMAR	S	PERREA

dance

Canción		Código
ANGLIA- DJ MARTA	S	ANGLIA
Antes Muerta Que Sencilla (Remix)	S	sencilla2
Scorpia- Marco Baley		scorpia
Groove 3.0.- Abel The Kid & Raúl Ortiz		groove3
VOLTERETA- JEFF MILLS		VOLTERETA
Call On Me- Eric Prydz		onme
Children- Robert Miles		children
Insomnia- Faithless		insomnia
PUMP IT UP- DANZEL	S	PUMP
Zanarkand- Sonique	S	zanarkand
Freestyler- Bomfunk		freestyler
Just Be- Dj Tiesto		justbe
MORTAL COMBAT- SCOOTER		MORTAL

sabor español

Canción		Código
ENTRE DOS AGUAS- PACO DE LUCÍA		AGUAS
Paquito El Chocolatero- Pasodoble	S	paquito
Salve Rociera- Popular	S	salve
Himno De España		espana
La Saeta- Joan Manuel Serrat		saeta
Todo Tiene Su Fin- Medina Azahara		fin
TORITO GUAPO- EL FARY		TORITO
Suspiros De España- Pasodoble		suspiros
Ni Más Ni Menos- Los Chichos		nimenos
El Vaquilla- Los Chichos	S	vaquilla
Himno De Asturias		asturias
Soy Gitano- Camarón De La Isla	S	gitano
Cuéntale- El Barrio	S	cuentale
Noches De Bohemia- Navajita Plateá		bohemia
QUIÉREME- EL BARRIO	S	QUIEREME
Pirata De Boquita- Algiva		pirata
Mi Gente- Camela & El Arrebato		migente
El Gato Montés- Pasodoble		montes
Tu Frialdad- Triana		frialdad
Puede Ser- Niña Pastori	S	puedeser

MELENDI

Canción		Código
Trae Pa'k Esa Yerba Güena		trae
Asturias	S	asturias1
CON LA LUNA LLENA	S	LUNALLENA
Hablando En Plata	S	plata
VUELVO A TRAFICAR	S	TRAFICAR
Sé Lo Que Hicisteis		hicisteis

cine

Canción		Código
EL ÚLTIMO MOHICANO		MOHICANO
Ghost		ghost
El Señor De Los Anillos	S	anillos
Braveheart		braveheart
La Pantera Rosa		pantera
EL BAR COYOTE		COYOTE
Rocky		rocky
Gladiator		gladiator
El Exorcista	S	exorcista
El Padrino		padrino
MISSION IMPOSIBLE		MISSION
Shrek 2		shrek2
La Familia Munster		munster
James Bond		bond

TV

Canción		Código
PRISIONERA	S	PRISIONERA
Verano Azul		veranoazul
Barrio Sésamo		sesamo
Aquí No Hay Quien Viva	S	viva
Shin Chan		shinchan
EL EQUIPO A		equipo
Los Simpson	S	simpson
El Coche Fantástico		coche
Friends		friends
Rasca Y Pica (Los Simpson)		rasca
CSI		csi
Sexo En Nueva York	S	sexo
Rebeca		rebeca
PITA DEL- ANUNCIO TV	S	pita

PRISIONERA - SERIE TV -

Envía
TONO PRISIONERA
POLITONO PRISIONERA
SONITONO PRISIONERA
al 5575

¡Pon tu bandera!

Luce en tu pantalla tu bandera a todo color. Envía **FONDO** seguido del nombre de tu país o de tu comunidad autónoma al **5575**.
Ej: **FONDO COLOMBIA** o **FONDO ASTURIAS**

Dedica un Poema ¡Lo más romántico!

Envía **POEMA** seguido del nombre de la persona a la que se lo quieres dedicar al 5575.
Ej: **POEMA SUSANA**

¡NUEVOS!

Poemas para cualquier ocasión

Si lo prefieres, envía **POEMA** seguido de una de estas categorías: **AMOR, DESAMOR, PERDON, AMISTAD, PICANTE** o **XXX** al 5575.
Ej: **POEMA PERDON**

ANIMACIONES

Los chicos más sexys
Envía **ANIMACIÓN** seguido del código del que quieras al 5575.



CULITO · CACHONDO · CACHITAS · CHICO · GUAPERAS

FONDOS

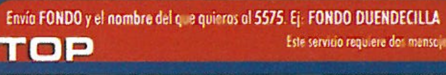
NOCHE — Si lo tuyo es la noche estos son tus fondos. Envía **FONDO NOCHE** al **5575**

HENTAI — Los fondos **MANGA** más sexys. Envía **FONDO HENTAI** al **5575**

3D — Los fondos **3D** más alucinantes. Envía **FONDO 3D** al **5575**

Cada vez que los pidas te llegará uno diferente.
Este servicio requiere dos mensajes

Fondos a todo color



Envía **FONDO** y el nombre del que quieras al 5575. Ej: **FONDO DUENDECILLA**
Este servicio requiere dos mensajes








chico216 · chico211 · chico183 · chico145 · chico101 · chico121 · chico133

TOP



duendecilla · diablillo · duende · bruja · asturias · martini · mariacolor · toro · pinguino2 · perrotriste · campestre · horror

monitos · pacha · marcasuper · central · angel · soltribal · matrix · bruja6 · lengua · tribalcuernos · iris · argentina









perrito2 · tequiero · banderatoro · espana · fumado · gatito1

tigreblanco · bebeconejo · perritos3 · hippie2 · radical · enamorados





SUPERVENTAS: cowl · bruja28 · badboy · 3dmariposa · 3dcorazon1 · 3dtortuga



NUEVOS: santo · tribal · entreaguas · bruja2 · malefico · dragoni

Móviles compatibles: **CONFIGURAR**: NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6650, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. PHILIPS: 530. SIEMENS: SX1. **NOMBRES**: Nokia y compatibles con EMS. **TONOS**: Nokia y compatibles con EMS. **POLITONOS**: ALCATEL: 511, 525. NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. SIEMENS: SX1, C55, S55, A55, SL55, M55, C60, MC60, CF62. PHILIPS: 530. SAGEM: myX-6, myX5m, myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60, X70. **SONITONOS**: ALCATEL 535, 735. NOKIA: 3200, 6220, 6230, 6820, 7200, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, Z600, T630. SAMSUNG: S500. SIEMENS: SX1, SL55. SAGEM: myV-65, myX-5m. MOTOROLA: C550, V300, V525, V600. SHARP: GX20, GX30. PANASONIC: G60, X70, X60. **ANIMACIONES**: NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55. SAGEM: myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60. **FONDOS Y FONDONOMBRE**: NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55, M55, C60, CF62. SAGEM: myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60, X70. **VIDEOJUEGOS**: NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, n-gage. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55, M55, C60, MC60. **POEMAS**: Compatible con todos los móviles.

Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.

PSP a Fondo



Como podéis ver en la imagen inferior, la reproducción de vídeo en la portátil no tiene nada que envidiar a los dispositivos más avanzados.

Tras pasar bastantes horas con ella, os contamos nuestras impresiones más detalladas sobre la portátil de Sony C.E.

DANI3PO

Nunca antes una portátil había levantado tanta expectación. Tras agotar el *stock* de unidades en su país de origen tras cada reposición, por fin pudimos tener entre las manos esta codiciada pieza de *hardware* que parece haber sido extraída de un futuro próximo. El «Value Pack» que recibimos incluye, además de la consola, una funda de neopreno, una cinta que se engancha en uno de los salientes metálicos, unos preciosos auriculares blancos con control incorporado, una *Memory Stick Duo* de 32 Megas y un cargador universal para la batería. Lo primero que nos llama la atención, antes incluso de ponerla en funcionamiento, es su poco peso y sus reducidas dimensiones, aún más si las comparamos con la gigantesca pantalla panorámica de la que hace gala. El color elegido para la primera versión de la consola (seguramente en el futuro aparecerán más tonalidades diferentes) es un negro muy brillante, lo que provoca que el dispositivo sea tremendamente sensible a las huellas de nuestros dedos. Al conectarla, y tras introducir una serie de datos (idioma, hora y fecha, nombre)

//Aparecerá antes de finales de marzo en EE.UU. y Europa//



01. Interruptor Wi-Fi
Activa y desactiva la comunicación inalámbrica Wi-Fi

02. Entrada de alimentación
Aquí se conecta el cable del cargador de la batería

03. Entrada de auriculares
Cuenta con un conector normal para cascos estándar y otro para los específicos de **PSP**, dotados de control integrado

04. Interruptor de encendido
Además de iniciar la consola, nos permite bloquearla para evitar pulsaciones accidentales.

05. Botón R

06. Botón de apertura de bandeja UMD

07. Anclaje de accesorios
Gracias a estos dos orificios se instalarán los futuros accesorios.

08. Entrada Mini-USB

09. Puerto de infrarrojos
Aparte del Wi-Fi, podremos comunicarnos mediante esta sistema.

10. Botón L

11. Pad Digital

12- Luz de Memory Stick
Nos informará de que la consola está accediendo a la tarjeta.

13- Luz de Wi-fi
Nos indicará cuándo el Wi-Fi está activado

14- Stick Analógico

15- Botón Home
Nos llevará de inmediato al menú de la consola

16- Botones de volumen

17- Botón de pantalla
Regula la intensidad del brillo de la pantalla

18- Botón Mute

19- Botón Select

20- Botón Start

21- Botones de Acción

22- Luz de hold
Nos informa si la consola se encuentra bloqueada

23- Luz de power
Se ilumina cuando la consola está encendida

24. Batería
Aquí se encuentra la batería Ión-Litio, pudiendo ser extraída con facilidad mediante un botón.

25. Bandeja de UMD
La parte central del posterior de la portátil se abre para albergar los discos UMD. Al meterlos se quedan fijos en su posición correcta y al abrir la tapa se elevan unos centímetros para poder ser extraídos.

26. Ranura Memory Stick
Una pequeña cubierta oculta la ranura donde se introduce la pequeñísima tarjeta de memoria inventada por **Sony C.E.** La consola acepta los formatos Duo y Pro Duo.

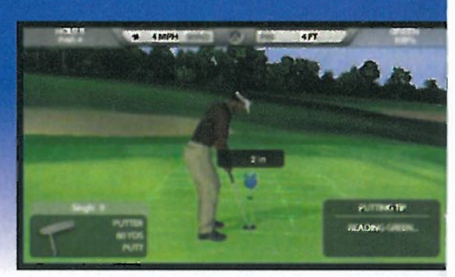
aparecerá un minimalista menú que nos dejará acceder a todas sus funciones. Tendremos la opción de reproducir música almacenada en la *Memory Stick* en formato MP3, ver multitud fotos en JPEG, vídeos en MP4 y, por supuesto, acceder a los discos UMD ya sea para jugar a los títulos en este soporte o ver las películas que **Sony C.E.** y otras compañías lanzarán en un futuro. Toda la información audiovisual puede ser transferida a la consola mediante un cable mini-USB idéntico al que utilizan la mayoría de las cámaras digitales y otros dispositivos, pues **PSP** aparecerá como una unidad más de disco. En una reciente presentación de la consola en el CES celebrado en Las Vegas, el CEO de **Sony C.E.A.** confirmó que será puesta a la venta antes de que finalice marzo en Estados Unidos y Europa, aunque no se anunció fecha definitiva ni precio. Esperamos ansiosos el momento de que esto sea así, y mientras tanto os tendremos informados de cualquier novedad.



Juegos USA

Las desarrolladoras americanas se vuelcan en el desarrollo para la portátil de Sony C.E.

Tras la avalancha de títulos «made in Japan» para **PSP**, las más importantes compañías estadounidenses están presentando sus proyectos. Sin duda la distribuidora de *software* más importante a nivel mundial es **Electronic Arts**, y para la fecha en la que será lanzada la consola en Occidente tiene preparado un catálogo de lo más atractivo, con conversiones de sus sagas más famosas y algunas entregas exclusivas que harán uso de las nuevas características de la consola, como su capacidad de juego a través de Wi-Fi. Pero no es la única interesada en este nuevo sistema. Otras compañías como **Activision** o la propia **Sony C.E.** también han dejado ver sus nuevas apuestas. Y gracias a **EA** también conocemos que el precio de los lanzamientos será bastante inferior a los de las consolas de sobremesa, aunque habrá que esperar a finales de marzo para saber a ciencia cierta si este dato se confirma. Mientras tanto, disfrutad con las nuevas imágenes de los juegos más esperados.

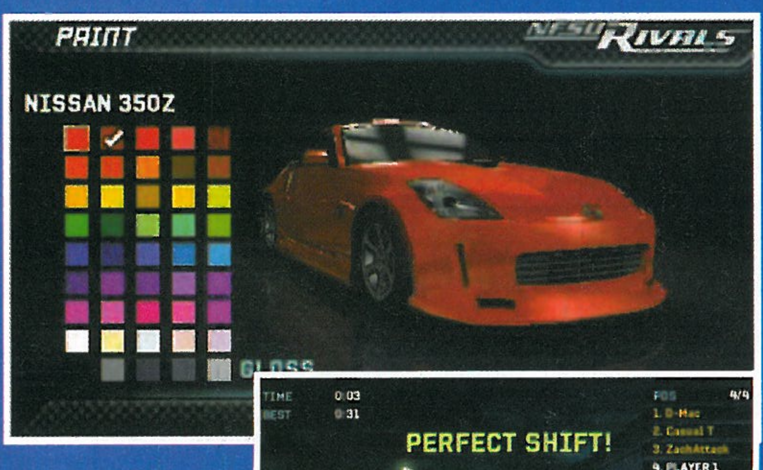


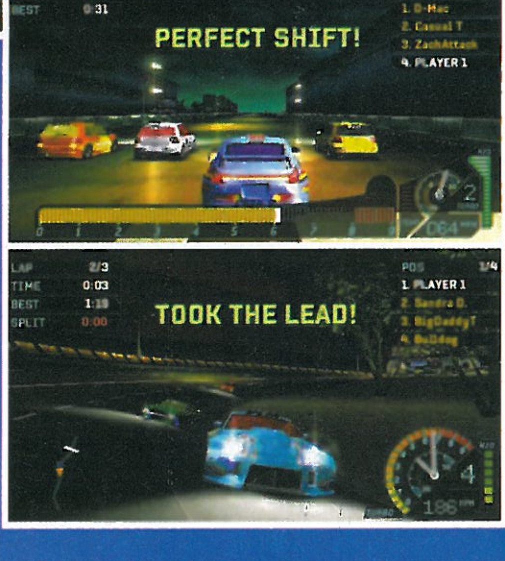
TIGER WOODS PGA

El rey del golf también protagonizará un simulador de esta disciplina en **PSP**. Doce campos reales de todo el mundo y multitud de golfistas reales de todas la épocas serán accesibles para el jugador más experto.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

La saga de conducción más vendida de las dos pasadas navidades contará con una entrega exclusiva para **PSP**. El subtítulo que luce el juego hace referencia a la rivalidad entre los dos tipos de vehículos que protagonizan el mismo. Por un lado los «Muscle» americanos, y por otro los «Custom» japoneses. Además, contará con opciones multijugador vía Wi-Fi y todas las posibilidades de modificación que le han hecho tan popular.





Los diferentes tipos de carreras vistos en las anteriores entregas también estarán presentes en Rivals.

FIFA FOOTBALL

No podía faltar entre la primera hornada de títulos para **PSP** un simulador del deporte rey en España. Además del que está preparando **Sony C.E.** con los creadores de *Esto Es Fútbol*, la saga de **Electronic Arts** también estará presente en una versión que recogerá nada menos que 350 equipos de todo el mundo pertenecientes a la temporada 2004/05. También se incluirá la opción de disputar partidos amistosos contra otros jugadores.



Las ligas y los clubes más importantes de todo el mundo estarán presentes.



NFL STREET

La serie de simuladores de fútbol americano de **Electronic Arts** deja el campo de juego y se traslada a espectaculares exteriores en una variante mucho más *arcade* y accesible. Coincidiendo con la segunda entrega para las consolas «mayores», también aparecerá esta versión para **PSP**.

NBA STREET VOL. 3

Tras dos entregas que dejaron bien claro la jugabilidad de esta saga, las canchas «urbanas» de **Electronic Arts** llegan a **PSP**. Los partidos se disputan entre equipos de tres jugadores, y las reglas son distintas.



SPIDER-MAN 2

El superhéroe de **Marvel** protagonizó hace bien poco una adaptación de la segunda entrega de sus aventuras cinematográficas para las consolas de 128 *bits*. La versión para **PSP** será bastante similar.



DEATH JR.

Fue el primer título que se dejó ver para la nueva consola, y aún continúa en desarrollo. Este simpático *arcade* de plataformas nos cuenta la historia de una Muerte algo atípica y su deber en La Tierra.



Las posibilidades multijugador también estarán contempladas en U.L.

UNTOLD LEGENDS

Los creadores de *Champions Of Norrath*, **Sony On-line Ent.** anuncian un nuevo título que se pondrá a la venta junto con la consola en Estados Unidos. Su desarrollo será similar al del juego distribuido en España por **UbiSoft**, es decir, un RPG de acción con vista aérea en el que avanzaremos por los reinos de *Everquest* acabando con todo lo que se mueva.





TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

El genio del *Skate* también visitará la nueva consola. No es su debut en una portátil pero ahora, con el subtítulo de «Remix» y las posibilidades técnicas de **PSP**, será muy similar al título original.



TWISTED METAL: HEAD-ON

Teniendo en cuenta las posibilidades multijugador de **PSP**, no podía faltar una entrega de este *arcade* de conducción y destrucción que tanto gusta a los americanos. Coches y armas en entornos cerrados.

Lanzamiento JAPÓN

Gran expectación ante la puesta a la venta en su país de origen

Diez años después de la aparición de la **PlayStation** original **Sony C.E.** volvió a revolucionar el panorama lúdico japonés con la puesta a la venta de su nueva portátil. El 12 de diciembre fue el día elegido, y sólo se pusieron a la venta 200.000 unidades, cantidad escasa a todas luces para satisfacer la demanda que había generado. En las cadenas de tiendas más importantes de los distritos como *Shinjuku* o *Shibuya* las colas de espera ya aparecían desde la tarde anterior. El momento álgido tuvo lugar en un comercio llamado *Yodobashi Camera*, donde a las seis de la mañana se abrían sus puertas y tenía lugar una cuenta atrás amenizada por una bella y chillona animadora. Cuando acabó, el propio Ken Kutaragi (padre de **PlayStation**) entregó la primera consola a su afortunado propietario, que fue asaltado de inmediato por la prensa. A primeras horas de la tarde era ya complicado encontrar alguna consola a la venta. De los seis juegos comercializados ese día, el más vendido fue *Everybody's Golf* de la propia **Sony C.E.**



Ken Kutaragi y otros altos cargos de SCEI madrugaron y acudieron al lanzamiento de su consola portátil en las tiendas de Tokio.







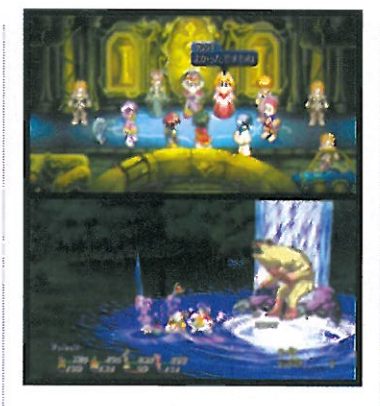


Las tiendas entregaban resguardos numerados para agilizar el proceso.



CODED ARMS

El *shooter* en primera persona de **Konami** se hará esperar hasta otoño en Japón, y poco después hará acto de presencia en el resto de los mercados.
Por lo que hemos visto, se trata de uno de los títulos que mejor aprovecha el potencial gráfico de la nueva consola.



TALES OF ETERNIA

Hace cinco años **Namco** (**Tales Studio** más concretamente) lanzó la tercera entrega de su saga de RPG más prolífica para **PSone**. Ahora se prepara su *remake*, en el que casi todos sus elementos permanecen inalterados (menos el ratio de pantalla, claro).



METAL GEAR ACID

Ya ha aparecido en Japón, y la verdad es que la expectación causada no ha sido mucha a pesar de su título. Puede que sea porque en el mismo no ha participado directamente Hideo Kojima, o quizá se deba a su desarrollo a base de cartas.

PURSUIT FORCE

Definido como «La otra cara de GTA», **SCE** ha desvelado uno de sus nuevos y más importantes proyectos para **PSP**. Se trata de un «simulador de policía» en el que daremos caza a los delincuentes al volante de todo tipo de vehículos.

ACCESORIOS NYKO

La desarrolladora de accesorios presentó en el pasado **CES** una línea completa para **PSP**. Entre ellos destaca el «PSP Theater», que convierte a la consola en una mini-pantalla de cine, y el «PSP Charger Case».

ROCKSTAR CON PSP

La noticia que muchos estaban esperando ha ocurrido. **Rockstar** lanzará dos títulos para **PSP** poco después de su aparición en Occidente. El primero es *Midnight Club 3*, y el otro una nueva versión de *Grand Theft Auto* que se desarrollará en *Liberty City*.

DEVIL MAY CRY PSP

El productor de la segunda y tercera entrega de la saga de **Capcom** anunció durante un reciente *Press Tour* en París que Dante vivirá una de sus aventuras en **PSP**. Aún se desconocen más detalles sobre este nuevo título

NINTENDO DS

TODOS LOS JUEGOS

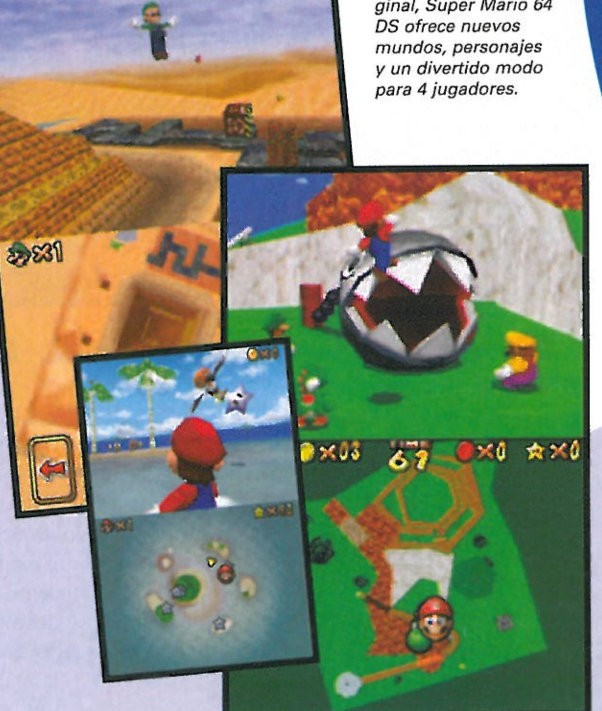
Nintendo España ya está preparando el inminente lanzamiento de su portátil Nintendo DS en marzo junto a una buena remesa de software

R. DREAMER

Super Mario 64 DS

Una nueva versión del clásico de Nintendo 64

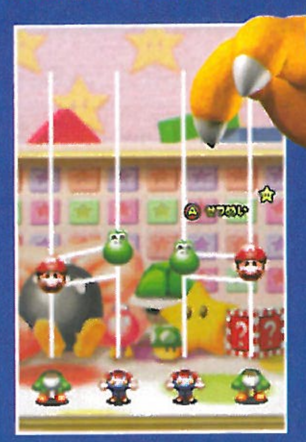
Shigeru Miyamoto sentó las bases de los juegos de plataformas en 3D con un juego inolvidable. En la aventura que ya pudimos ver en **N64**, la versión para **Nintendo DS** cuenta con 4 personajes. El juego comienza con Yoshi que a lo largo de los diferentes niveles irá rescatando a Mario, Luigi y Wario. Cada uno dispone de diferentes habilidades indispensables para obtener todas las estrellas de ***Super Mario 64 DS***. Pero ahí no se acaba todo, también hay disponible un modo Multijugador que permite hasta cuatro contrincantes. Pero sin duda, la gran novedad son los minijuegos que aprovechan al máximo las posibilidades de la pantalla táctil de **Nintendo DS**.



Junto a los escenarios de la versión original, Super Mario 64 DS ofrece nuevos mundos, personajes y un divertido modo para 4 jugadores.

MINIJUEGOS TÁCTILES

Donde **Nintendo** ha innovado realmente en ***Super Mario 64 DS*** es en la serie de minijuegos totalmente únicos para cada personaje. Todos se apoyan en la pantalla táctil para recordarnos los viejos tiempos de los *Game&Watch* en un entorno completamente nuevo.





Wario Ware: Touched!

El «malo» de Nintendo hace su debut en DS

Se trata seguramente del juego más irreverente de la primera hornada para la consola. Las mini pruebas que han ideado los creadores de *Wario Ware Inc.* son capaces de desatar la risa a las primeras de cambio. Y no sólo utilizan la pantalla táctil, también emplean el micrófono ya sea para enfriar una taza de café o susurrar en el oído de alguien especial. El juego ha causado furor en Japón. Seguramente, se pondrá a la venta al mismo tiempo que la consola en nuestro país.

Los minijuegos de Luigi están basados en un entorno de casino, la mayoría son juegos de cartas, hacer parejas y otros por el estilo.

Metroid Prime Hunters

Una «demo» que debería llegar también a España

En Estados Unidos todas las **Nintendo DS** traían de regalo una «demo» de ***Metroid Prime Hunters: First Hunt***. Por estos lares no está confirmado todavía que vayamos a tener tanta suerte. Sin duda, sería bueno poder conocer el universo de *Metroid Prime* sin tener que soltar un Euro y probar los diferentes modos de entrenamiento: *Survival*, *Regulator* y *Morph Ball*. Aunque el gran aliciente es competir contra otros cuatro jugadores a través de la conexión inalámbrica y disfrutar del preciso control que ofrece la pantalla táctil.



Controla el giro del coche en la pantalla con el Stylus.

Ridge Racer DS

La magia de Namco no podía faltar a una primera cita con la portátil de Nintendo

El género de conducción se inaugura en **Nintendo DS** con todo un clásico, ***Ridge Racer DS***. Lo más significativo de esta versión es que el control del coche se puede realizar desde la pantalla táctil utilizando el lápiz *Stylus* sobre un volante virtual. El juego rescata un escenario de *Ridge Racer Revolution* y los típicos paisajes urbanos de la saga.

Animal Crossing

También tendrá versión portátil

Este título en Europa sólo vio la luz en **GameCube** aunque ya tiene preparada su incorporación al catálogo de **Nintendo DS**. La acción transcurre en un pueblo recreado en 3D, en el que podrán cohabitar y pasearse con toda tranquilidad hasta cuatro jugadores gracias a la conexión *wireless*. Se ha previsto un sistema de *chat* a través de la pantalla táctil.



Pokémon Dash

Continúa con su gira triunfal

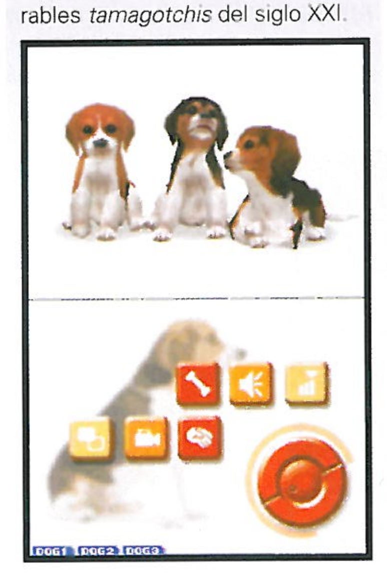
El fenómeno *Pokémon* debuta en **Nintendo DS** con un frenético juego de carreras protagonizado por el mismísimo *Pikachu*. La mecánica es tan sencilla como efectiva, y pondrá a prueba la resistencia de la pantalla táctil, cuanto más rápido movamos el lápiz antes llegará nuestra criatura a la meta.



Puppy Times

Un título entrañable para DS

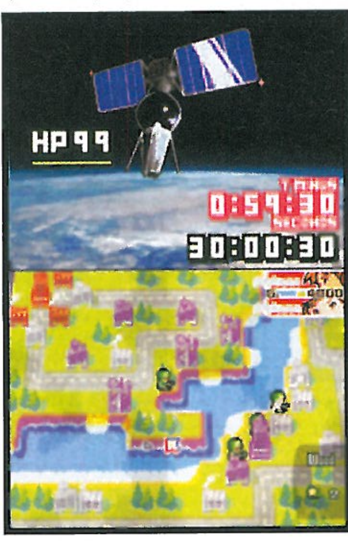
El nombre no es definitivo, pero la idea sí. En ***Puppy Times*** podemos criar tres mascotas a las que tendremos que cuidar. Por ejemplo, dando órdenes a través del micrófono a las que responderán ejecutando alguna acción en pantalla. E incluso estaremos en disposición de rascar con nuestros dedos la barriguita de estos adorables *tamagotchis* del siglo XXI.



Advance Wars

Un hueco para la estrategia

Los que disfruten planificando batallitas van a comprobar como esta franquicia aprovecha la doble pantalla de **DS**. En la inferior se controlan las tropas terrestres, mientras que en la superior podemos dirigir ataques aéreos. La conexión *WiFi* permite enfrentarse a otros jugadores si las modalidades *Survival* y *Combat* se nos han quedado pequeñas.



Touch! Kirby's MP

El regreso de la mascota rosa

Con ***Touch! Kirby's Magic Paintbrush*** el control a través de la pantalla táctil sobre el protagonista es total. Se dibujan líneas que desaparecen en unos segundos para que las siga *Kirby*, pero lo que se puede dibujar viene limitado por un indicador en la pantalla superior. El juego, un plataformas con *scroll* lateral, se desarrolla en la pantalla inferior.



Project Rub DS

La originalidad de Sega

Sonic Team nos ha dejado uno de los títulos más sorprendentes de **Nintendo DS**. A través de una serie de originales pruebas, el protagonista de ***Project Rub DS*** tiene que ganarse el afecto de una muchacha. Limpiar su cuerpo de escorpiones, soplar velas o chillar para que te atienda son algunos ejemplos.

Mario Kart DS

Un título que no podía faltar

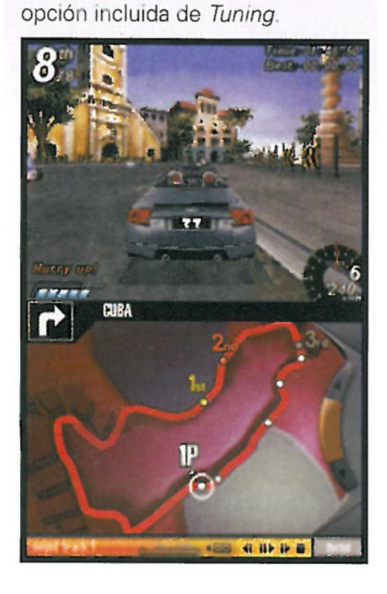
Tanto el nombre como el contenido del juego en sí no son oficiales todavía, pero teniendo en cuenta que la franquicia de *Mario Kart* ha sido sinónimo de diversión con el modo para un jugador, con las posibilidades de la conectividad inalámbrica para varios jugadores, seguramente será uno de los títulos que arrase dentro del catálogo de **Nintendo DS**.



Asphalt Urban GT

Carreras con coches de lujo

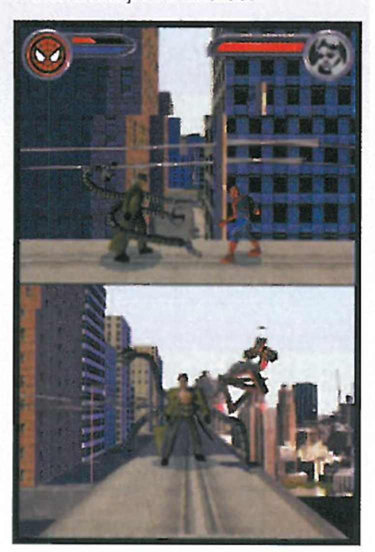
UbiSoft ha apostado por la conducción en uno de sus primeros juegos para **Nintendo DS**. ***Asphalt Urban GT*** pone a nuestra disposición 20 coches de marcas como Lamborghini, Jaguar, Hummer o Audi. En la pantalla inferior podremos seguir nuestro progreso y el de los adversarios en una gran variedad de modalidades y opción incluida de *Tuning*.



Spider-Man 2 DS

Un superhéroe portátil

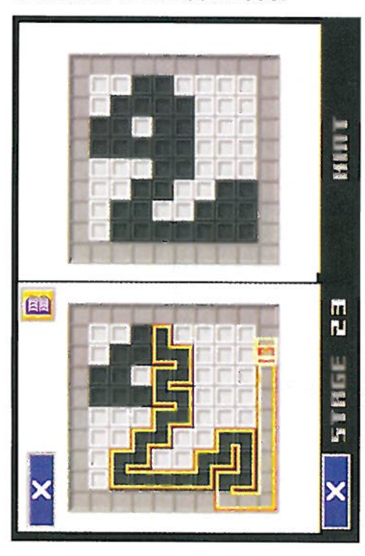
Activision ha trasladado a un juego la última aventura cinematográfica del hombre araña. El juego es una combinación de 2D y 3D, en la que los niveles van rotando según se avanza dando una gran sensación de profundidad. Todos los movimientos de Spider-Man estarán a nuestro alcance a través de la pantalla táctil, hasta para derrotar a los jefes finales.



Hitofude

Pon a prueba tu ingenio

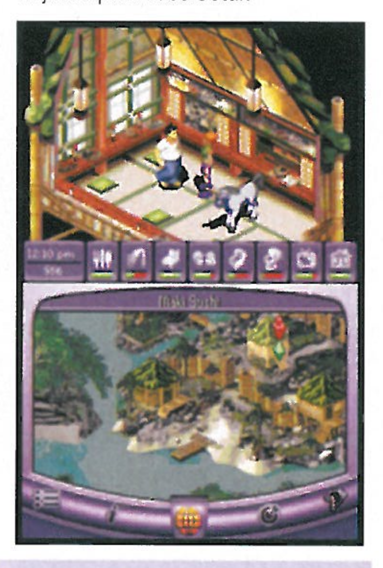
La falta de títulos de *puzzles* ha sido cubierta por este título de **Polarion**. La mecánica es tan sencilla como adictiva, dibujando líneas con el *Stylus* se cambiará el color de las piezas seleccionadas para que las que tengan el mismo color desaparezcan. Puede que no suene a nuevo, pero los que han jugado han caído bajo su hechizo en cuanto lo han asimilado.



Los Urbz: Sims En La Ciudad

Estos seres lo invaden todo

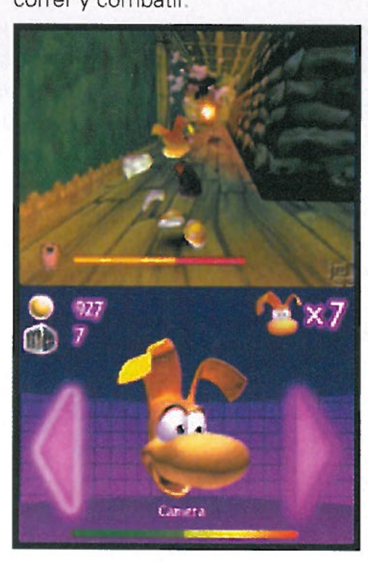
Muy similar a la versión de **GBA SP**, la entrega para **DS** posee una localización exclusiva, 7 nuevos personajes y 5 minijuegos inéditos. El resto se mantiene en la línea que ha dado fama a *Los Sims* en todo el mundo, con 25 escenarios en Miniopolis y más de 120 objetos para recolectar.



Rayman DS

Un plataformas con clase

También de la mano de **UbiSoft**, nos llega uno de sus personajes más emblemáticos. *Rayman* vuelve para acabar con el terrible reinado de los piratas, recorriendo un detallado y colorido mundo en 3D mientras controla su salud y otros parámetros a través de la pantalla táctil. Un total de 45 áreas en las que no pararemos de correr y combatir.

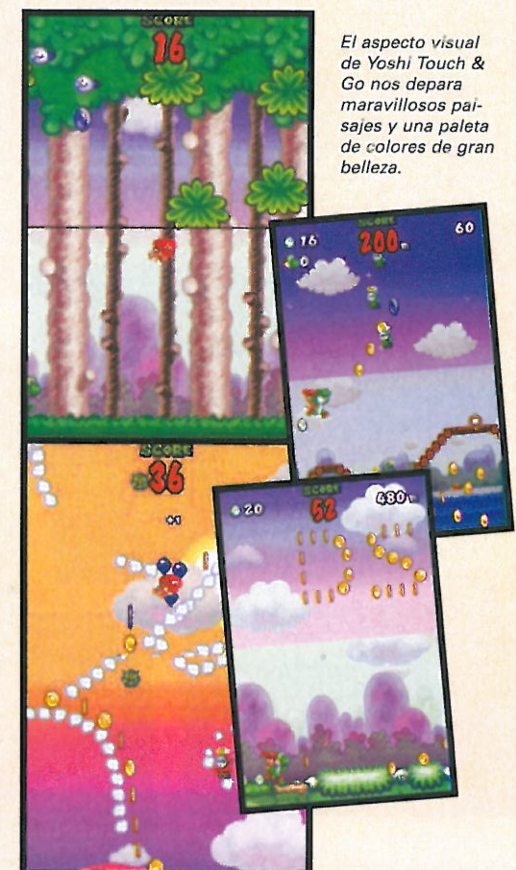




Yoshi Touch & Go

Yoshi y Baby Mario se aventuran en Nintendo DS

Yoshi tendrá que salvaguardar la integridad de Baby Mario utilizando la pantalla táctil. Por ejemplo, dibujando nubes protectoras en los niveles verticales. En las fases horizontales los jugadores tienen que cuidar de Yoshi mientras galopa por el campo. El juego también dispone de un modo para dos jugadores a través de la conexión inalámbrica. Sin duda, es uno de los títulos más bonitos e innovadores de este inicio de la consola.



El aspecto visual de Yoshi Touch & Go nos depara maravillosos paisajes y una paleta de colores de gran belleza.



La saga de Sony C.E. y Polyphony Digital se despide de PlayStation 2 por la puerta grande

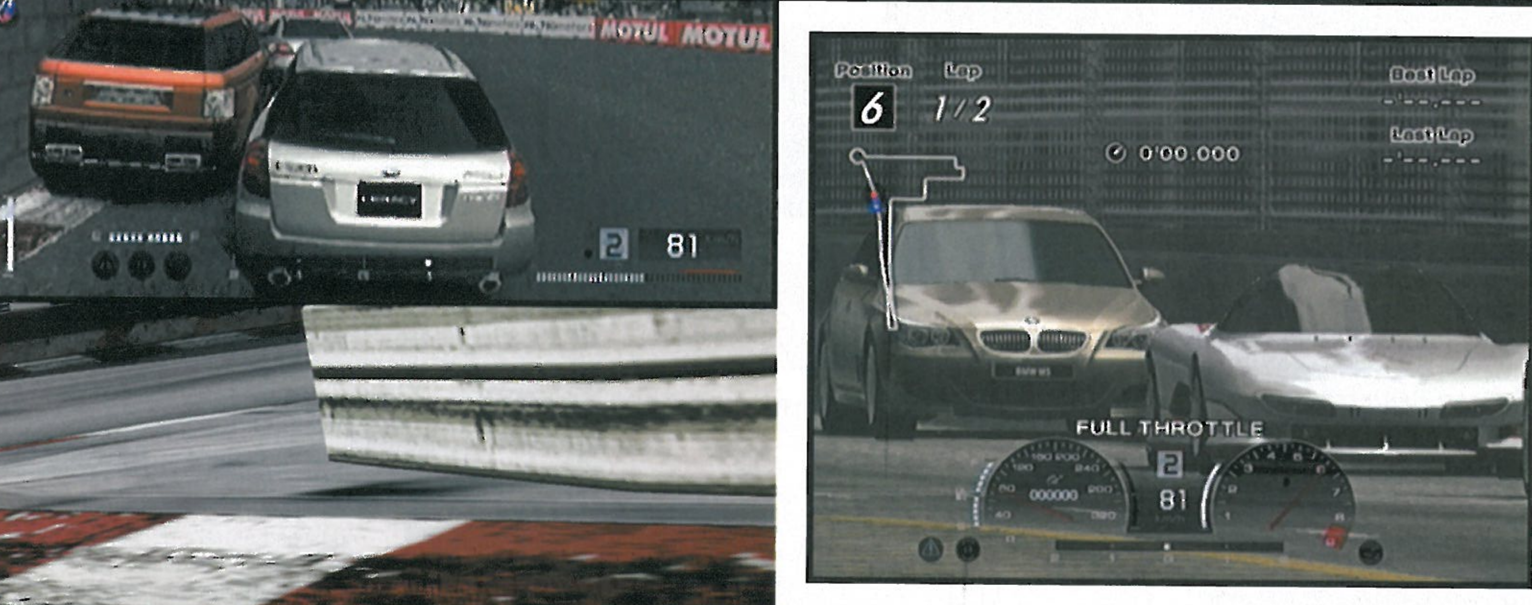
Gran Turismo 4

Género > Conducción
Formato > DVD-ROM 9
Compañía > Sony C.E.
Programador > Polyphony Digital
País > Japón

A lo largo de todos estos años la saga *Gran Turismo* se ha convertido en un referente ineludible dentro de lo que es la simulación automovilística en consola. Con más de un millón y medio de unidades vendidas sólo en España, los aficionados esperan cada una de las entregas (separadas por un espacio de tiempo considerable) con impaciencia. Desde que apareció el tercer capítulo en **PlayStation 2** hemos estado comparándolo con el resto de títulos, no sólo en la consola de **Sony**, sino también en las de la competencia, en teoría más potentes. Y la verdad es que ninguno de ellos sale demasiado bien parado de esta dura prueba. Cierto es que otros juegos del mercado pueden superar a *GT* en determinados aspectos, pero cuando hacemos un cómputo global, siempre terminamos dando por ganador al juego de **Sony C.E.** Cuando parecía que los 128 *bits* de esta compañía ya no podían dar más



«TUNEA» TU COCHE La fiebre del Tuning también ha llegado a **GT4**, aunque sólo podremos añadirle alerones a nuestro vehículo.





Dentro del modo Arcade los circuitos se encuentran divididos en cuatro categorías: Real, Original, City y Dirt & Snow.

MULTIJUGADOR
GT4 incluye todo tipo de opciones en este sentido, desde pantalla partida a conexión LAN

de sí, los programadores de **Polyphony Digital** vuelve a sorprendernos con esta encarnación del mito automovilístico que, a buen seguro, supone el «canto de cisne» de la saga en **PS2**. Aunque Yamaguchi-san ha asegurado que aparecerá un título llamado «Gran Turismo For Boys» próximamente (del que aún no tenemos ninguna información), deberemos esperar hasta la siguiente generación de consolas para gozar de un salto evolutivo de la magnitud de *GT4*.

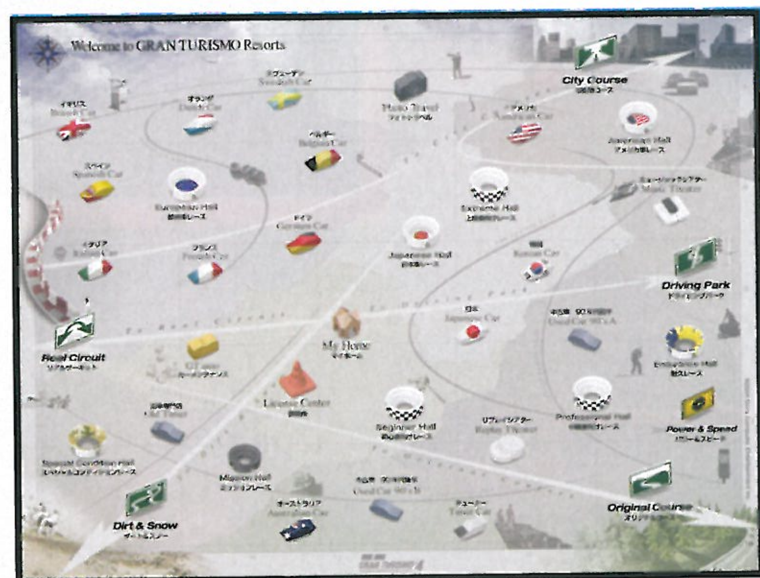
Seguramente la hipotética quinta entrega servirá para demostrar el potencial técnico de **PlayStation 3** (como lo hará próximamente *GT4 Mobile* con **PSP**), pero de momento no podemos sino maravillarnos con lo que tenemos entre manos. A pesar de que los juegos de conducción no son los favoritos entre los usuarios nipones, el título que nos ocupa ha logrado vender más de 600.000 unidades desde el día de su lanzamiento en el país del ▸



Coches de ensueño



El catálogo de vehículos del que hace gala ***Gran Turismo 4*** es impresionante. En un principio sólo tendremos acceso a unos 300 coches, pero según avancemos aparecerán muchos más. Desde auténticas reliquias del siglo XIX a ediciones especiales de deportivos creadas para el juego, todo está incluido.



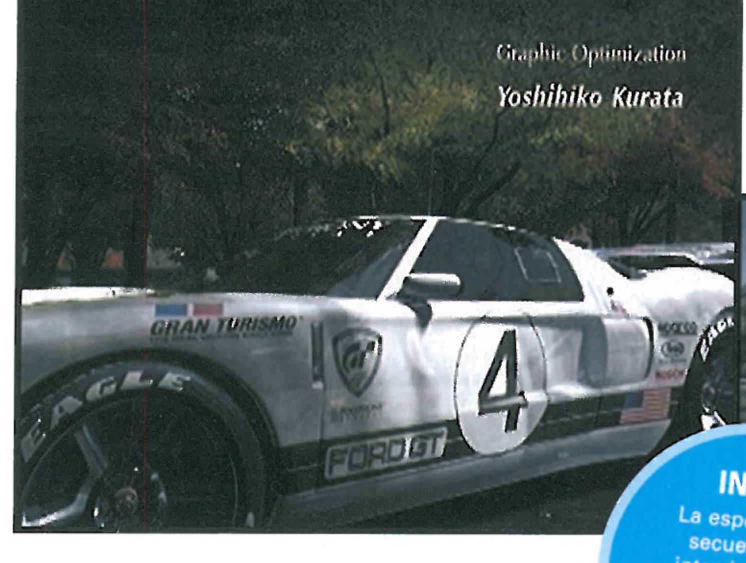
GT Resorts

Este es el gran mapa de la modalidad estrella de ***Gran Turismo 4***. En el centro del mismo se halla «My Home», donde podremos cambiar entre nuestros coches o ver las fotografías que hayamos realizado. En los «halls» encontraremos la mayoría de las pruebas, y los concesionarios se encuentran agrupados según la nacionalidad. También podremos acceder al «Licence Center», «Photo Travel» y otros muchos apartados.



► Sol Naciente. Finalmente, tras incontables retrasos (comprensibles ahora tras experimentar la calidad del producto final) parece que el 8 de marzo será la fecha elegida para su comercialización en España. Un dato que seguro inquieta a la mayoría de los usuarios es la cantidad de puntos en común que tiene la versión final de ***Gran Turismo 4*** con aquella edición prólogo que **Sony** comercializó hace unos meses. Para los que no hayan jugado con ella, se trataba de una especie de «gran demo» que nos dejaba jugar en unos pocos circuitos con algunos coches, así como enfrentarnos a algunas de las pruebas que tenía reservadas para nosotros la particular «Autoescuela», convertida en todo un clásico dentro de la saga. En lo que respecta al apartado gráfico, aunque el eje central del motor sea el mismo, ahora podremos observar muchos más detalles y efectos más trabajados. Basta con disputar una carrera en el circuito de Nueva York para darse cuenta de este cambio a mejor. Otras sustancia-

//El 9 de marzo llegará a toda Europa//



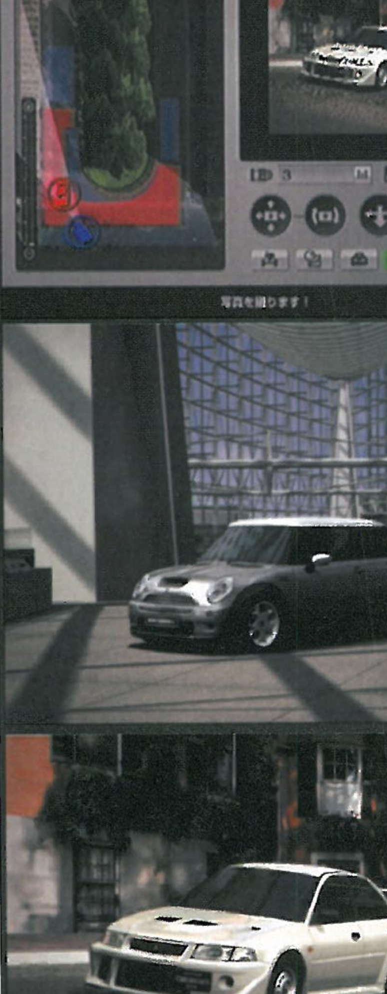


INTRO
La espectacular secuencia de introducción se acompaña del tema orquestal *Moon Over The Castle*

les diferencias son la transformación del tercer punto de vista. En los anteriores *GT* contábamos con dos cámaras: una desde dentro del coche, retrovisor incluido, y otra desde el exterior. En *GT4 Prólogo* había una tercera similar a esta última, pero más lejana y elevada. En la versión definitiva ha sido sustituida por otra interior en la que aparece el capó del vehículo en cuestión, dotando de un aire mucho más realista a la conducción. También se ha eliminado esa extraña penalización de diez segundos sin poder subir de primera marcha al sufrir un choque severo. Eso sí, al menos en la versión japonesa, los que jugaron a anteriores entregas tienen premio. Si cuentas con una partida grabada en la *Memory Card* de *Prólogo*, todas las pruebas de la Autoescuela superadas en aquella también lo estarán en el nuevo juego. Lo mismo ocurre con los créditos que hubieras conseguido en *GT3 A-spec*. Al introducir por primera vez en la consola el juego, se nos presentarán ante nosotros los dos modos principales de juego. Por una parte tenemos la modalidad ►



El modo «Photo Travel» nos dejará colocar la cámara y el coche donde deseemos.





Los circuitos de tierra son mucho más espectaculares que antes.

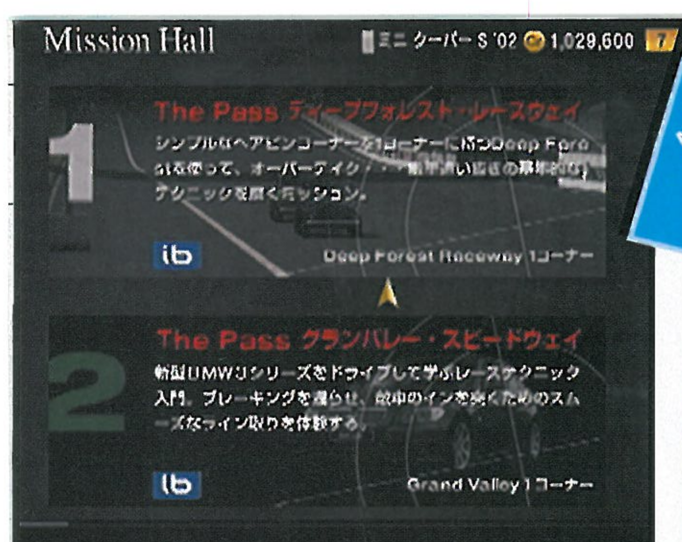




B.S.O.
Grupos como *The Hives, Apollo 440, The Donnas* o *Van Halen* junto a clásicos de la talla de Bach, Pachelbel o Mozart

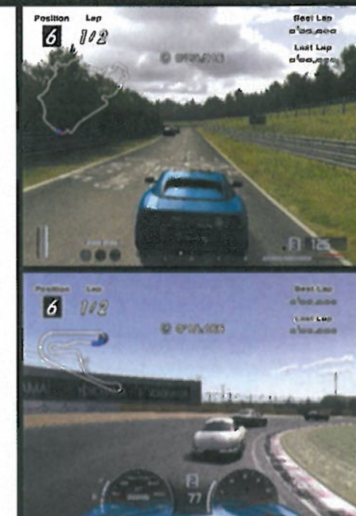
Arcade, para los que no quieran esperar para ponerse al volante. Dentro de la misma, los circuitos se encuentran divididos en cuatro categorías diferentes, y en un principio sólo podremos disfrutar de menos de la mitad de los que se encuentran recogidos en el juego. Los llamados «urbanos», toda una innovación dentro de la saga, son un espectáculo. La moderna ciudad de Seúl, un recorrido alrededor del edificio de la Ópera de París o una carrera de velocidad a través de la calle más concurrida de Las Vegas son sólo algunos ejemplos. También encontraremos la categoría «real», con recorridos como el de Nurburgring en Alemania (el más largo de todo el juego) y los «original», que recogen aquellos ya clásicos en la saga. Por último, dentro de la sección «Dirty & Snow» se encuentran los trazados de tierra o nieve. Según vayamos ganando las carreras conseguiremos puntos *A-spec* (si competimos directamen-

//La inclusión del circuito de Nurburgring es el gran hito tecnológico del juego//



MISSION HALL Dentro de este pabellón se nos presentarán diferentes retos, como ganar una carrera empezando con una vuelta menos



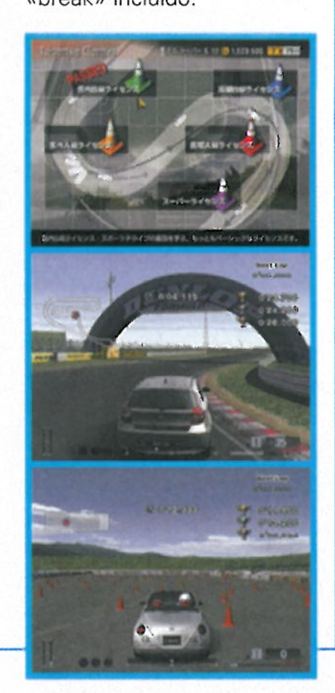


te) o *B-spec* (si nos dedicamos a dar las órdenes al piloto). Pero sin duda la modalidad estrella es *GT Mode*, que en esta ocasión cuenta con muchas más posibilidades de juego. Un gran mapa plagado de iconos nos servirá para movernos entre todas ellas. Al acceder por primera vez al mismo nos encontraremos con un millón de créditos, cantidad con la que tendremos que conseguir un vehículo de segunda mano y empezar a ganar carreras. Éstas se hallan distribuidas entre muchas categorías en los diferentes «pabellones». Por ejemplo, hay uno para coches japoneses, otro para principiantes e incluso uno en el que tendremos que cumplir determinadas misiones dentro de la carrera. Obtener las licencias pertinentes, conseguir más créditos y un garaje bien surtido (para poder acceder a todas las pruebas) se convertirán en tus mayores preocupaciones mientras avanzas por este maravilloso mundo. DANI3PO

//Existen dos modos de jugar cada carrera//

Autoescuela

En el «Licence Center» se encuentra la clave para conseguir cada una de las cinco licencias. El modo de superar las pruebas de cada grupo es similar al visto en la versión prólogo, «break» incluido.

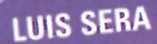


Género > Survival Horror
Formato > 2 Mini DVD-ROM
Compañía > Capcom
Programador > Capcom
País > Japón

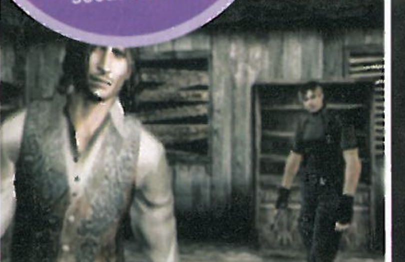
Reside

La saga alcanza su punto culminante en GameCube

Ha llovido mucho desde que se hablara por primera vez de un cuarto capítulo de la saga *Resident Evil*. Se ha especulado mucho y sus seguidores han ido de sorpresa en sorpresa. Primero por el abandono de la franquicia de las consolas de **Sony C.E.** para aliarse con **GameCube**, que ha vivido los mejores momentos de la saga tanto en el plano tecnológico como en el meramente creativo. Ahora la sopresa salta de nuevo cuando se suponía que ***Resident Evil 4*** iba a ser exclusivo para los 128 *bits* de **Nintendo** y **Capcom** decide finalmente que verá la luz en otro formato, para suerte de muchos, sobre todo para los usuarios de **PS2**. Pero este «batiburrillo» es lo de menos, lo que de verdad cuenta es la maravilla a la que han dado



LUIS SERA
Un ex-policía de Madrid participa en la cuarta entrega de *Resident Evil* como uno de sus personajes secundarios















GAMECUBE NINTENDO GAMECUBE





nt Evil 4

vida en **Capcom**. Con ***Resident Evil 4*** han dado un nuevo aire a la saga, han conseguido crear un entorno gráfico que se podría contemplar durante horas y horas, y aún así se mantiene el alma que hizo del primer *Biohazard* el «padre» de los *Survival Horror*. Se ha hablado mucho de que en esta cuarta parte la acción había desplazado al miedo, pero después de haber jugado unas cuantas horitas ya no estamos tan seguros. No se utiliza tanto el susto fácil de entregas anteriores, es algo más sutil. La ambientación de los escenarios sobrecoge, un sendero descuidado bajo un cielo plomizo, con tan sólo el sonido de los cuervos graznando y las pisadas del protagonista como banda sonora basta para generar una atmósfera opresiva que no desaparece en toda la aventura. Por otro lado, a pesar de que **Capcom** desea mantener la incógnita sobre el lugar donde se desarrolla la aventura, no hay que ser Sherlock Holmes para deducirlo. Leon S. Kennedy viaja a un lugar recóndito de Europa para rescatar a la hija del presidente de los Estados Unidos.

//Añade a la atomósfera opresiva de un Resident Evil la acción que nunca tuviste en la serie//

Monstruos

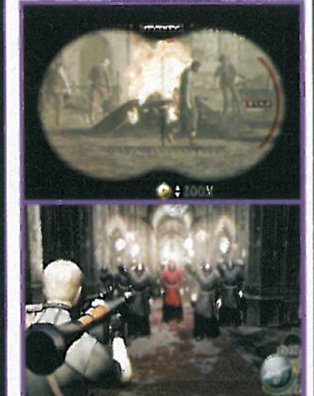
Puede que los enemigos de ***Resident Evil 4*** no sean zombis, pero todavía hay criaturas de esas que ponen los pelos de punta, como la bestia que habita en las profundidades del lago o «El Gigante».



Cuando llega a la zona no tarda mucho en contactar con un lugareño que le recibe en perfecto castellano, aunque sus modales dejen bastante que desear e intente matarle con un hacha. No es un zombi, y (por ahora) no nos hemos encontrado con ningún ser convertido en muerto viviente por culpa del T-Virus. Pero estos aldeanos se las arreglan muy bien con sus gritos y sus aperos de labranza para atemorizar al más pintado. Aunque la perspectiva de juego resulta novedosa, prácticamente no vemos los pies de Leon en casi ningún momento y además dispone de una fenomenal mira láser para asegurar una mayor puntería, el resto de elementos recuerdan a cualquier otro *Resident Evil*: las hierbas para recuperar energía, el arsenal y la máquina de escribir para grabar partida... Pero sí se han producido una serie de cambios, ahora no se necesitan (gracias a Dios) tampones de tinta para grabar, además encontraremos pesetas y joyas para adquirir mercancías, sobre todo armas, a una serie de misteriosos mercaderes distribuidos por el gigantesco mapeado del juego. Y hasta la fecha es lo que os podemos contar sobre uno de los títulos que más ha mimado **Capcom** y que mejor aprovecha el *hardware* de **GameCube** cuyo lanzamiento está previsto para el mes de marzo. R. DREAMER

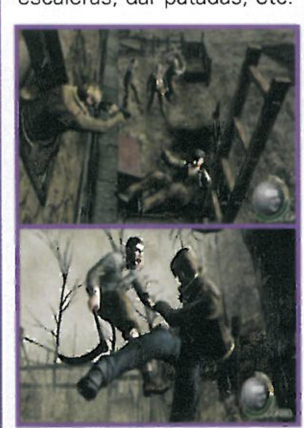
Arsenal

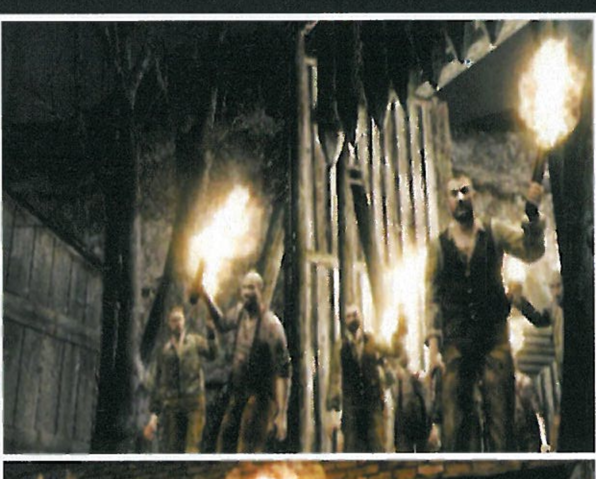
Prismáticos, rifle, escopeta y algún añadido al clásico repertorio de armas que tantas veces nos han ayudado en los *Resident Evil*.



Más acción

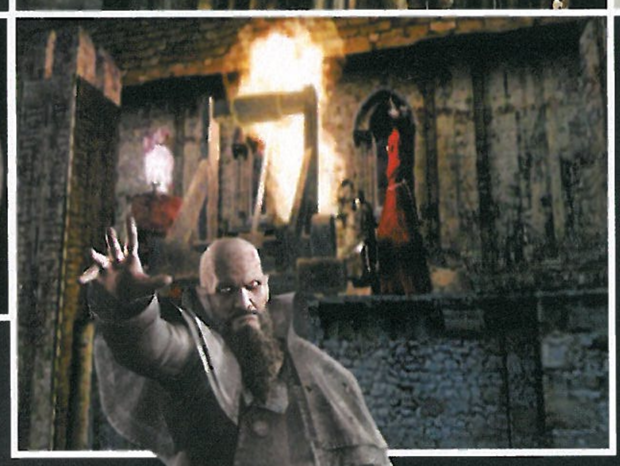
Leon S. Kennedy será capaz de ejecutar más acciones que en cualquier otro *Resident Evil*: tirar escaleras, dar patadas, etc.











Ashley

Esta es la chica que ha motivado que Leon se traslade a Europa. Es la hija del presidente de EE.UU. que ha sido secuestrada por una maquiavélica secta, ¿tendrán algo que ver con la extinta *Umbrella Corp.*?



Los usuarios de PS2 van a poder disfrutar con el mejor Resident Evil de toda la saga, aunque tengan que esperar hasta finales de 2005.

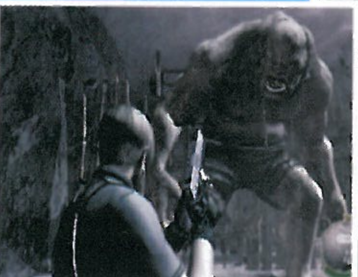
Resident Evil 4 para PlayStation 2

Cuando todo apuntaba a que los usuarios de **GameCube** iban a ser los únicos en disfrutar con el cuarto capítulo de *Resident Evil*, **Capcom** anunció oficialmente a finales de 2004 que el juego va a tener su versión correspondiente para **PlayStation 2**, que se quedará a expensas de *Resident Evil 0* y el *remake* del original, para poder completar todos los capítulos de la saga. ***Resident Evil 4*** está actualmente en desarrollo y todavía no hay una fecha de lanzamiento definitiva, aunque según fuentes de la compañía se pretende ponerlo a la venta a final de año. Sin embargo, no se ha pronunciado sobre las posibles diferencias que pueda haber entre ambas ediciones.

Entre los macabros habitantes del pueblo que visita Leon, nos encontramos a un digno sucesor de Leather Face de «La Matanza de Texas».









Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts
Programador > Free Radical Design País > Reino Unido

Time Splitters
Futuro Perfecto

Los artífices del GoldenEye de N64 crean el shoot'em-up más completo de la temporada

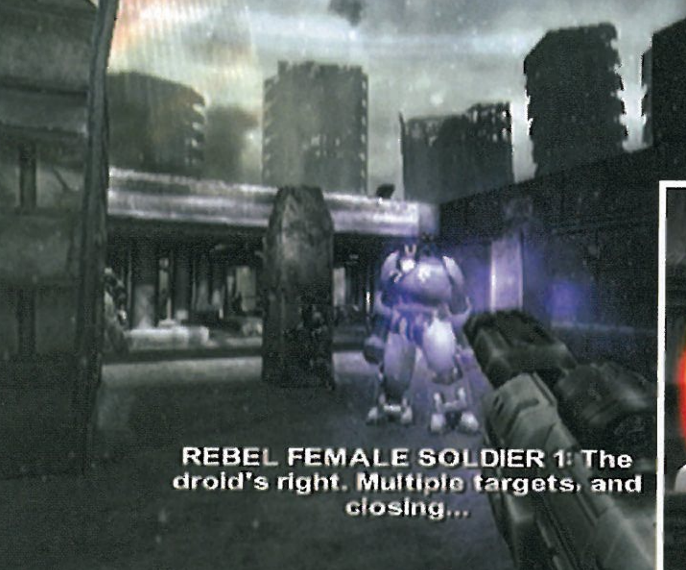






El modo Arcade recuerda a títulos de la talla de Quake III o Unreal Tournament.

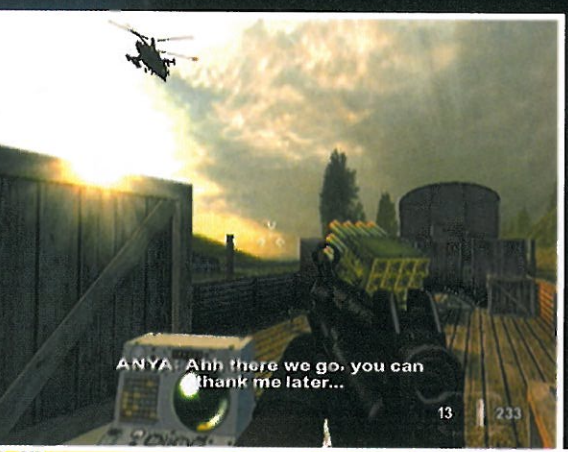
A sabiendas de que los usuarios ya han disfrutado de títulos de la talla de *KillZone* y *Halo 2*, **Free Radical Design** ha inflado su espectacular *shoot'em-up* a base de todo tipo de extras y modos de juego. Si bien en anteriores acercamientos a ***Futuro Perfecto*** hablamos de su modo Historia, la versión *beta* (casi final) que hemos recibido este mes nos ha permitido experimentar todos sus modos de juego y todas sus posibilidades jugables, así como comprobar la potencia de su suave y colorista motor gráfico. ***TS Futuro Perfecto*** presenta un *engine* 3D muy parecido, a simple vista, al de **TS2**, aunque hace gala de una gran cantidad de efectos gráficos nunca vistos en la saga, además presenta texturas de mayor calidad y unos escenarios inmensos repletos de detalles. Si no fuera por el aspecto caricaturesco de los personajes, ***Futuro Perfecto*** sería uno de los *shooters* más realistas que hemos visto en las con-



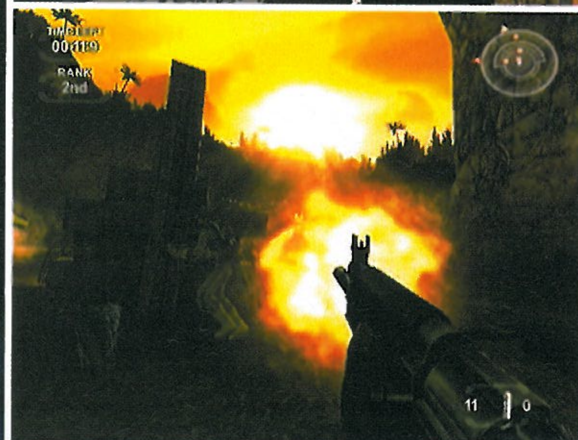


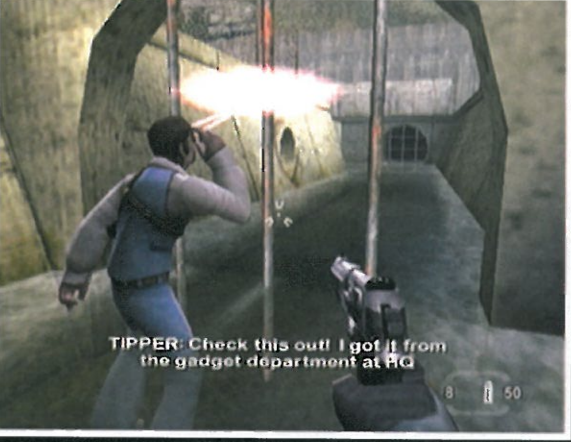


Muchos de los escenarios pondrán a nuestra disposición algún vehículo.









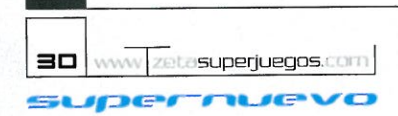
//Su infinidad de modos de juego es la principal baza de TSFP//

solas de 128 *bits* (aunque por debajo de *KillZone*, por supuesto). Asimismo, son destacables las novedades jugables en su modo Historia (utilización de vehículos, paradojas temporales, etc.), lo más impresionante son sus posibilidades fuera del modo de juego principal: *Arcade* (al más puro estilo *UT*); *Challenge* (diferentes misiones en las que tendremos que cumplir ciertos requisitos); *Multiplayer* (a través de *split-screen*, *firewire* y On-line para hasta 16 jugadores); y un potentísimo editor de mapas, que nos permitirá crear objetivos y metas, colocar estratégicamente enemigos, llaves y todo tipo de objetos, y hasta compartir nuestro mapa con otros usuarios a través de Internet. Si bien es imposible competir en calidad visual con títulos como *Halo 2*, el divertido argumento, adictivo desarrollo e infinitas posibilidades de ***Futuro Perfecto*** seguro que le harán un hueco entre los grandes *shooter* de la temporada. DOC

Infinitas posibilidades



Futuro Perfecto ofrece más posibilidades de juego que ningún otro *shooter* aparecido en consola. Además del modo Historia, podremos participar en un modo *Arcade* similar al de *Quake III* o *Unreal Tournament*, un desafío compuesto por una gran cantidad de niveles, multijugador On-line y Off-line, y un potente creador de mapas para compartirlos On-line.



Género > **Acción/Aventura** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Namco**
Programador > **Namco Project Nina** País > **Japón**

Death By Degrees

La saga de lucha de Namco se estrena en el género de la Acción/Aventura

Tras leves acercamientos a otros géneros a través de los minijuegos incluidos en la mayoría de las entregas de *Tekken* (*Tekken Force, Tekken Bowl*, etc.), al fin **Namco** se decide a dar el salto y crear una aventura protagonizada por algunos personajes de su saga de lucha. Nina Williams protagoniza esta nueva vuelta de tuerca cuyo argumento precede al primer *Tekken*, y en la que se dan cita personajes como Heihachi y su ejército *Tekken Force*, el Doctor Boskonovitch o Anna Williams. Más que una aventura, ***Death By Degrees*** es un equitativo cóctel de géneros en los que tendremos que poner a prueba nuestras habilidades con las artes marciales, con el uso de armas blancas y de fuego, con el sigilo y lógicamente con la resolución de todo tipo de *puzzles* y enigmas, hasta tendremos que gestionar los puntos de experiencia conseguidos para aumentar las aptitudes de Nina. **Namco** ha elegido un original sistema de control similar al de *Blade II* (aunque más preciso), en el que tendremos que mover a Nina con el *stick* analógico izquierdo y ata-



//Nina protagoniza una trepidante aventura repleta de acción//

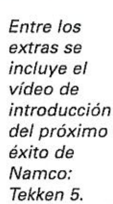


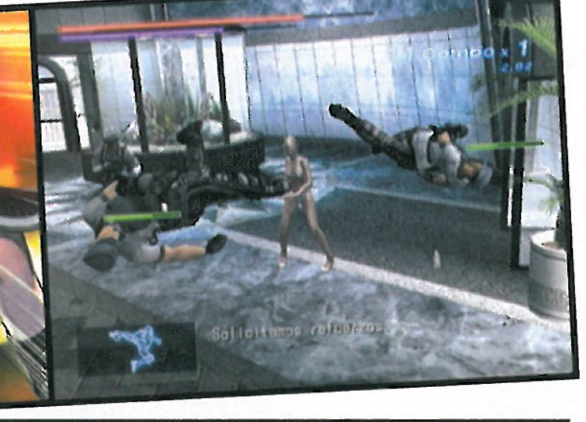
RIVALES Las hermanas Williams se enfrentarán en varias ocasiones a lo largo de la aventura

car en cualquier dirección, independientemente de hacia donde miremos, con el *stick* derecho. Casi todos los golpes que ejecutemos en ***Death By Degrees*** han aparecido en la saga *Tekken*, incluyendo las famosas *multi-throws* y el *combo* clásico de 10 golpes, aunque los ataques más fuertes sólo podremos ejecutarlos si los «compramos». El desarrollo de la aventura, aparte de las luchas, recuerda en gran medida a la saga *Resident Evil*, ya que tendremos que recoger una gran cantidad de objetos para utilizarlos más adelante y resolver todo tipo de *puzzles*. En determinados momentos del juego, tendremos que hacer uso de la puntería de Nina con un rifle de francotirador (un minijuego que mezcla aspectos de *Silent Scope* y *Time Crisis*) y hasta manejar por control remoto un pequeño artefacto volador para llegar a determinadas zonas. ***Death By Degrees*** llegará a nuestro país totalmente traducido y doblado al castellano (algo muy atractivo para un título de sus características) y, según **Namco**, nos llevará más de 20 horas completarlo, aunque los extras que aparecen al conseguir tal hazaña le darán mucha más vida al original juego de **Namco**. DOC

Las diferentes combinaciones entre el stick derecho, L1 y R1 nos permitirán realizar combos, golpes especiales, llaves multi-throw, desarmes, llaves que lanzan al oponente contra los demás, counters, defensas...

ANNA WILLIAMS
La hermana de Nina protagonizará una pequeña aventura tras completar el modo de juego principal



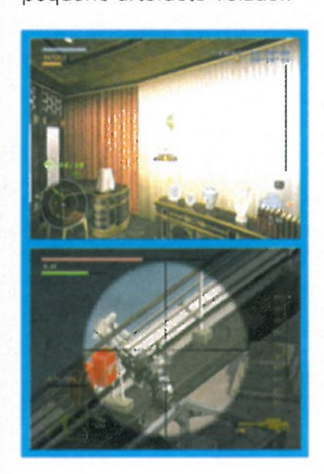




Entre los extras se incluye el vídeo de introducción del próximo éxito de Namco: Tekken 5.

No sólo lucha

Durante la aventura se nos pondrá a prueba en diferentes situaciones que poco tienen que ver con la lucha o la aventura. En varias ocasiones, tendremos que hacer uso de un rifle de francotirador y manejar un pequeño artefacto volador.



Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo
Programador > Nintendo País > Japón

Donkey Kong Jungle Beat

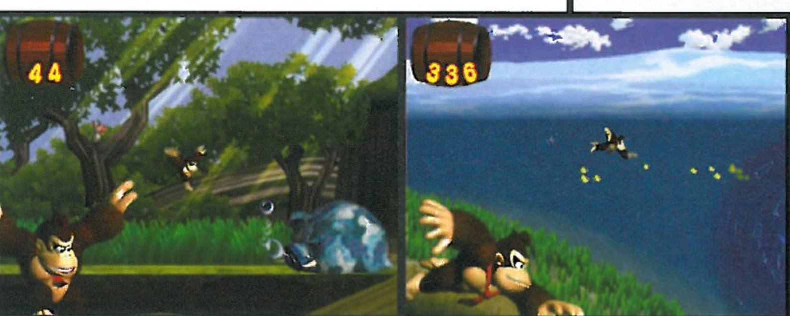
Un plataformas muy original que te hará sudar...

Algunos animales te ayudarán en determinadas misiones.

Nintendo cada vez está más cerca del reino de los sueños lúdicos, pese a que tiene duros competidores... Mientras otras compañías (creadoras de portentosos sistemas de *hardware*) escudriñan sus sesos para hacer que sus máquinas reproduzcan «la realidad» en pantalla, la gran **N** se detiene en potenciar y buscar nuevas formas de jugar con sus maquinitas. Tal es el caso de su próxima portátil **DS**, que incorpora una pantalla táctil para abrir un campo infinito de posibilidades jugables nunca antes vistas, o este fascinante juego que requiere de los Bongos para afrontar de manera novedosa y muy divertida un plataformas de los de siempre, y perteneciente a la saga *Donkey Kong*. ***DK Jungle Beat*** no tiene nada que ver con los juegos musicales y ni mucho menos con el limitado *Donkey Konga* que salió a finales del año pasado. Simplemente requiere de los Bongos para poner en acción al gorila, aunque también se puede jugar con el mando tradicional de **GC** (pero pierde la esencia y la gracia del juego). Golpea el bongo derecho y el gorila avanzará, golpea el izquierdo y retrocederá. Golpea los dos a la vez repetidamente y saltará de plataforma en plataforma, y da palmadas para que luche contra el enemigo, o emita ondas de choque para derribar obstáculos. Al principio resulta algo lioso, pero en poco minutos te verás realizando todo tipo de movimientos sin ni siquiera pensar si debes dar una palmada o golpear un bongo. Ejercitarás tus brazos como

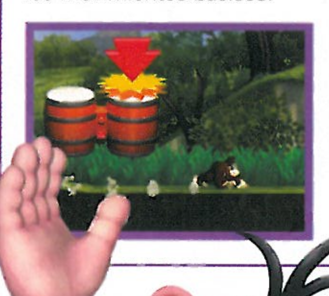






Al son de Kong

Dando palmadas y golpeando los bongos de diferentes maneras, y a ritmos distintos, harás que Donkey se mueva y realice *combos* espectaculares. Un rápido, pero necesario Tutorial te explicará los movimientos básicos.



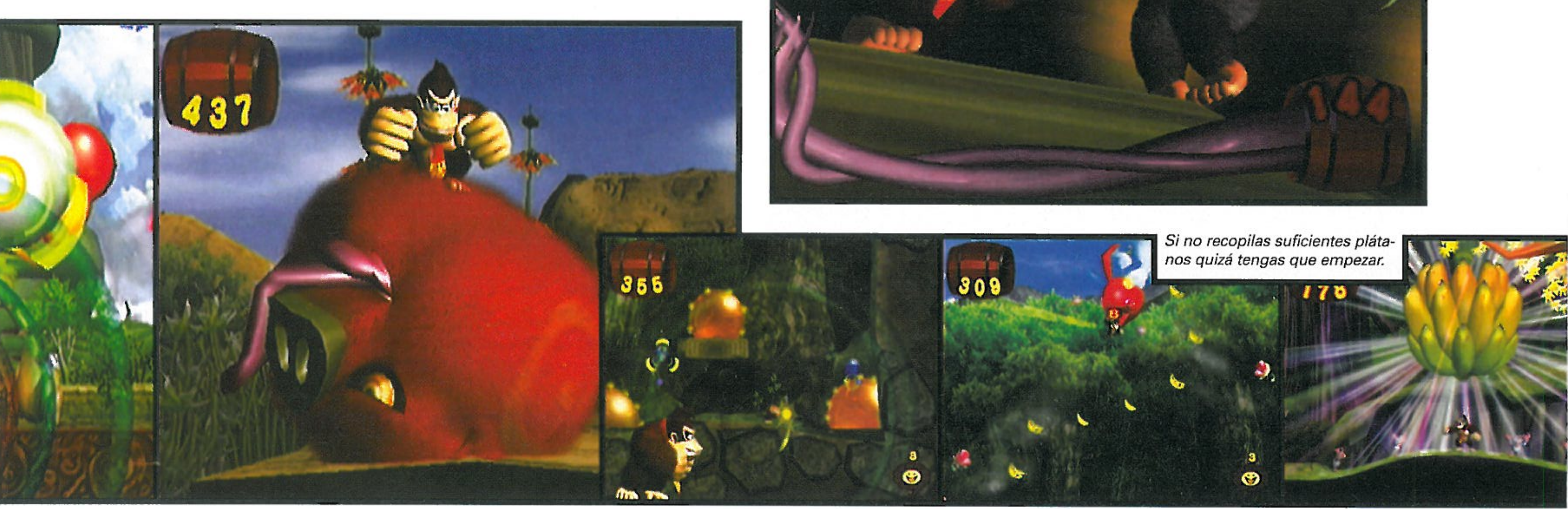
nunca mientras te lo pasas en grande. Y es que a lo largo de los 15 niveles que componen la aventura el jugador deberá aprender el «ritmo del juego», pues las cosas se irán complicando: enemigos más poderosos, desafíos más enrevesados, plataformas más inaccesibles... Aunque, como suele ser habitual en la saga, Donkey no estará solo y contará con la ayuda del rinoceronte Rambi o el pez espada Enguarde, que te facilitará afrontar las misiones acuáticas. Este hecho modificará el control del personaje ya que, por ejemplo, cuando vuelas sujeto al pájaro azul deberás indicarle mediante el adecuado toque de los timbales la dirección a la que debe ir para evitar los obstáculos.

//Toca los bongos con ritmo en este divertido plataformas//

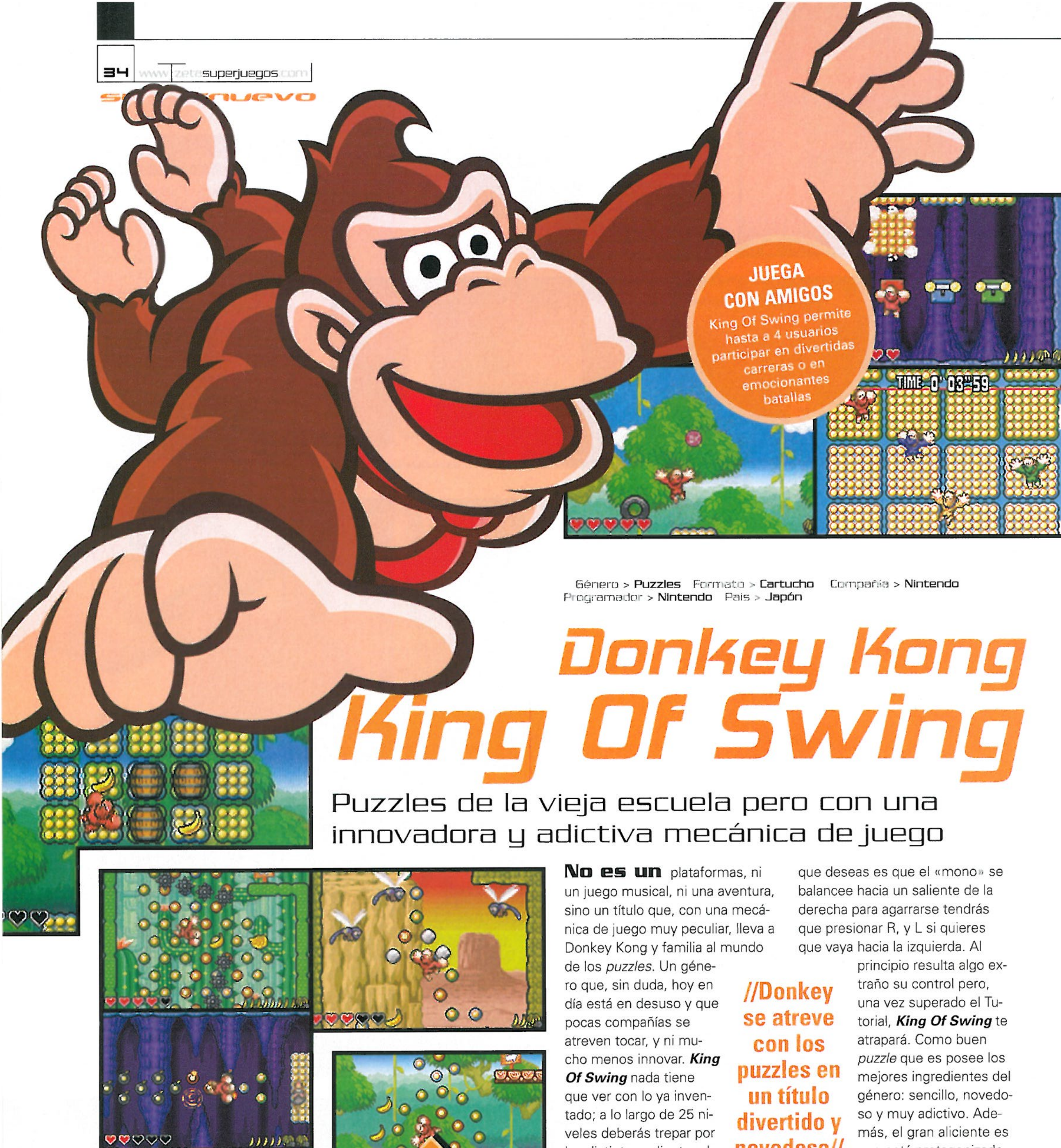
Las localizaciones por las que te adentrarás te sonarán de otras entregas, ya que no faltará el mundo marino, la selva, las tenebrosas cuevas, las zonas volcánicas y el desierto. Al final de cada uno de los mundos te espera un enemigo final. Estos duelos van desde intentar quitar a un gigantesco águila su preciado huevo a un combate cara a cara con otro gorila. En éste último, usando los bongos, deberás esquivar ataques y hacer golpes de izquierda y derecha como un auténtico boxeador. Todos ellos requieren estrategia y una combinación específica de golpes y palmadas. El juego se venderá junto con los Bongos, o por separado. ➾ ANNA



DUELO DE TITANES
Como todo plataformas, al final de cada fase tendrás que enfrentarte a su temido enemigo



Si no recopilas suficientes plátanos quizá tengas que empezar.



JUEGA CON AMIGOS
King Of Swing permite hasta a 4 usuarios participar en divertidas carreras o en emocionantes batallas

Género > **Puzzles** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **Nintendo** País > **Japón**

Donkey Kong King Of Swing

Puzzles de la vieja escuela pero con una innovadora y adictiva mecánica de juego

No es un plataformas, ni un juego musical, ni una aventura, sino un título que, con una mecánica de juego muy peculiar, lleva a Donkey Kong y familia al mundo de los *puzzles*. Un género que, sin duda, hoy en día está en desuso y que pocas compañías se atreven tocar, y ni mucho menos innovar. ***King Of Swing*** nada tiene que ver con lo ya inventado; a lo largo de 25 niveles deberás trepar por los distintos salientes de colores sorteando obstáculos, eliminando enemigos y recolectando bananas hasta llegar a la cima. Para ello, el jugador tendrá que pulsar sabiamente los botones L y R de **GBA** con el fin de poner en acción al gorila. Así, si lo que deseas es que el «mono» se balancee hacia un saliente de la derecha para agarrarse tendrás que presionar R, y L si quieres que vaya hacia la izquierda. Al principio resulta algo extraño su control pero, una vez superado el Tutorial, ***King Of Swing*** te atrapará. Como buen *puzzle* que es posee los mejores ingredientes del género: sencillo, novedoso y muy adictivo. Además, el gran aliciente es que está protagonizado por toda la familia Kong, pues según avances en el juego podrás controlar a Diddy, Dixie y Funky. Cada uno posee habilidades específicas que les harán más aptos para superar determinadas pruebas. **ANNA**

//Donkey se atreve con los puzzles en un título divertido y novedoso//

BUSCA BANANAS
Recoge todos los plátanos posibles y canjéalos para que Donkey sea invencible.

Género >
Party Game
Formato >
Mini DVD-ROM
Compañía >
Nintendo
Programador >
Hudson Soft
País >
Japón

Super Mario Party 6

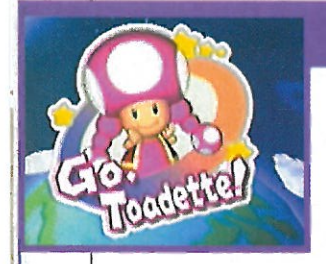
La tercera entrega para GC traerá novedades «sonadas»

Desde que en 1999 viera la luz el primer *Mario Party*, **Nintendo** ha ido ofreciendo nuevas entregas prácticamente a razón de una por año. Las diferencias entre una y otra solían radicar básicamente en el catálogo de minijuegos y la incorporación de nuevos modos, tableros, personajes o *items*. En esta ocasión, **Nintendo** nos ha sorprendido yendo un paso más allá. Además de renovar minijuegos (esta entrega incorpora un total de 80) y tableros, y de la inclusión de un nuevo personaje, ***Mario Party 6*** saldrá a la venta con un pequeño micrófono para interactuar mediante voz. Se han añadido cinco minijuegos de micro en los que habrá que usar comandos de voz para indicar, según el caso, el tipo de arma que queremos que lance nuestro tanque (láser, misil, bombas...), la dirección en que debe moverse nuestro personaje (adelante, atrás, izquierda...) o el nombre de la fruta hacia cuyas piezas deberán correr nuestros rivales (plátano, manzana, melón...). Otra novedad es el paso de los días y las noches: cada tres turnos, y dependiendo de la hora del día, los tableros se transforman, las reglas cambian y entran en escena diferentes personajes. SUPERNENA



MODO MICRO

Además de los 5 minijuegos 1-Vs-3 inluye un divertido concurso y una carrera por la Estrella



Toadette

Se incorpora a la plantilla de *Mario Party* esta pequeña seta con coletas creada para acompañar a Toad en *Mario Kart: Double Dash!!* Consíguela por 30 Estrellas.

Género > **Aventura/Acción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Capcom**
Programador > **Capcom** País > **Japón**

Devil May Cry 3
Dante's Awakening

Capcom ha dado a su héroe más legendario un origen digno de su arrojo

Las trilogías se han puesto de moda últimamente, ya sean literarias, cinematográficas o, como en este caso, de entretenimiento digital. Como su subtítulo en inglés muy bien indica, **Capcom** intenta hacer resurgir de sus cenizas a uno de sus personajes más audaces. El experimento realizado con la segunda entrega, apostando por la acción y dejando de lado la belleza de los entornos que habían encumbrado al *Devil May Cry* original no dejó a la franquicia de **Capcom** en un buen lugar ante el gran público. Con esta tercera entrega se intenta paliar el desequilibrio entre los dos capítulos anteriores tomando lo mejor de cada uno de ellos. Además, se ha aprovechado la oportunidad para narrarnos una parte de la historia







LA CHICA
Con un héroe derrochando semejante actitud no podía faltar una fémina que le sirviese de contrapunto en el juego

Devil May Cry 3 recupera la belleza de la que hacía gala en su primera entrega.

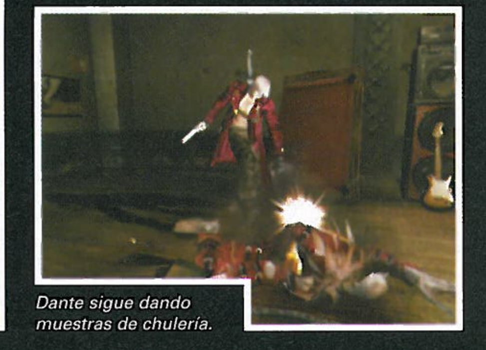




Cuatro estilos

Dante cuenta en un inicio con 4 estilos de combate a seleccionar al comienzo de cada nivel, que le otorgarán una forma de luchar completamente diferente.





Dante sigue dando muestras de chulería.





EL GUARDIÁN
Un bestial perro de tres cabezas guarda la entrada de la gran torre donde Vergil espera a Dante

de Dante que no conocíamos, como sus inicios de cazador de demonios. El primer contacto ha servido para corroborar que **Capcom** se ha tomado su empeño muy en serio. Desde que el juego comienza, la acción salpica todos y cada uno de los píxeles generados por el *hardware* de **PlayStation 2**. No parece que nadie se pueda poner a salvo de los contundentes golpes y disparos de Dante. Los cuatro estilos de combate han sido configurados para que el jugador seleccione el que mejor se adapte a sus aptitudes o a las exigencias de un nivel determinado, de los 20 que comprende el juego. Se podría asegurar que estamos ante el *Devil May Cry* más difícil de la trilogía, los jefes finales han sido diseñados con especial cariño para asombrar por su aspecto como por su insistencia en eliminar a Dante ante cualquier fallo, por mínimo que sea. De todas formas, **Capcom** también le ha querido dotar de unos entornos que rescatarán la belleza perdida en la segunda entrega de la saga. El sólido motor gráfico de ***Devil May Cry 3***, además de evitar que se produzca cualquier fisura durante los frenéticos combates, también nos presenta entornos de gran belleza, algunos sorprenden por la vastedad de sus dimensiones y otros por la originalidad de su concepción, como una caverna iluminada por cientos de velas y sus reflejos. En fin, marzo va a ser un mes difícil para los indecisos. R. DREAMER





El lado oscuro

Capcom nos presenta en este «primer» capítulo de la historia de Dante a su hermano gemelo, del que nunca antes habíamos oído hablar. Vergil está apoyado por un misterioso caballero, Arkham, que es el encargado de visitar a Dante al inicio de la aventura para informarle de que su hermano le espera en lo más alto de una no menos misteriosa torre.





MODO MELEE

Podrás cambiar la perspectiva a voluntad para facilitar la ejecución de los ataques cuerpo a cuerpo

Cada uno de los luchadores posee unas marcadas características como velocidad, resistencia, fuerza y energía.

Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Midway**
Programador > **Epic MegaGames** País > **Estados Unidos**

Unreal Champi
The Liandri Conflict

Los artífices de uno de lo mejores shoot'em-up de la historia crean una nueva secuela exclusiva para Xbox

Después de estrenar el sistema de juego *Xbox Live* con *Unreal Championship*, los programadores de **Epic**, artífices de una de las sagas de *shooters* más famosa del mundo del **PC**, han dedicado todos sus esfuerzos en la creación de un título exclusivo para **Xbox**. Son muchos los factores que convergen en ***Unreal Championship 2*** para convertirlo en uno de los *shoot'em-up* más esperados de **Xbox** (ahora que la espera por *Halo 2* ha concluido): por un lado, *The Liandri Conflict* plantea un desarrollo que va más allá del clásico *Unreal Tournament*, con un modo Historia (el regreso del «argumento») y un sistema de control que nos permitirá utilizar ataques cuerpo a cuerpo y utilizar una perspectiva en tercera persona en cualquier momento; por otro lado, **Midway** se ha hecho ahora con los derechos de distribución de la saga (*UC2* y otros dos títulos para **PC**), con el consiguiente cameo de personajes de *Mortal Kombat* (la aparición de Raiden y Scorpion está casi confirmada). Si activamos los ataques *Melee* (cuerpo a cuerpo) no quedaremos expuestos a todo tipo de proyectiles, ya que contamos con la habilidad de reflectar los disparos enemigos. **Epic** ha aprovechado la ocasión para dotar al juego de nuevas carac-















onship 2

terísticas (secundarias con respecto a las ya mencionadas), como la posibilidad de propulsarnos unos cuantos metros (algo que no podremos hacer si llevamos la bandera encima), hacer dobles y triples saltos, rebotar contra las paredes (algo complicado bajo la perspectiva en primera persona) y ejecutar ataques capaces de congelar a los enemigos para terminar con lo que podríamos llamar un *Fatality* (también gracias a **Midway**). Cada uno de los personajes del juego posee unas marcadas características que cambiarán radicalmente el desenlace de cada enfrentamiento. Así, entrarán en juego factores como la velocidad, la agilidad, la resistencia y la fuerza; si el personaje elegido tiene mucha fuerza y resistencia, resultará letal en distancias cortas, aunque sus armas de fuego no resultarán tan efectivas (**Epic** se ha esforzado mucho por equilibrar a todos los personajes). Cada uno de los personajes contará también con la posibilidad de potenciarse durante unos segundos con habilidades especiales como un escudo protector o súper-fuerza. Si sus posibilidades jugables son casi ilimitadas, sus modos de juego también lo son: *Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Overdose* (nuevo)... Y todos estarán disponibles para jugar a través de *Live* junto a siete personas. DOC

//Podremos jugar con Raiden y Scorpion de la saga MK//

ENTREVISTA



Jay Wilbur - Vice President Business Dev. Epic Games

¿Se ha incluido un modo Historia?
En principio sí, aunque sólo para Anubis. Los 40/45 mapas del modo para un jugador pueden jugarse con cualquiera de los 15 personajes.

¿Se ha añadido algún modo On-line nuevo con respecto a anteriores *UT*?
On-line se podrá jugar *deathmatch, Team DM, Capture The Flag* y dos nuevos modos que aún no desvelaremos. No se incluirán los clásicos modos Asalto y Dominación de anteriores *UT*.

¿Cómo ha surgido la idea de incorporar el modo Melee y su perspectiva en tercera persona?
Queríamos hacer algo exclusivo para consola; al principio, el equipo de desarrollo estaba reticente, pero enseguida nos pareció una idea genial, sobre todo cuando comprobamos lo divertido que resultaba.

¿Habéis incluido soporte para teclado y ratón?
Microsoft nos «animó» a añadir soporte para el control *pad*, únicamente, y creo que las posibilidades han sido implementadas en él de la mejor forma posible.



Género > Survival Horror
Formato > DVD-ROM
Compañía > UbiSoft
Programador > Darkworks
País > Francia

Cold Fear

¿Cuándo aprenderán que estos experimentos siempre salen mal?

Tras el reportaje que os ofrecimos sobre su presentación en París, hemos tenido acceso a una *beta* que nos permite conocer más a fondo todos los elementos del nuevo título de **UbiSoft**. Tom Hansen, el protagonista, es un guardacostas americano que recibe un aviso sobre un barco ballenero a la deriva. Cuando llega allí con sus compañeros, y tras separarse de ellos, descubre que un grupo de mercenarios rusos no demasiado amigables se encuentran peleando contra unos extraños seres similares a zombis. La tormenta que asola la embarcación no ayuda precisamente a Tom, y avanzar sobre la cubierta será toda una odisea, pudiendo caer al mar o sufrir impactos a causa de las olas. Nuestra exploración nos llevará a visitar todas las estancias de la nave (que son muchas), encontrando caminos alternativos a causa de las puertas cerradas o de la inundación parcial de la misma. El punto de vista utilizado combina las cámaras cinematográficas al más puro estilo *Resident Evil* con una vista en tercera persona sobre el hombro cuando tengamos que disparar. Armas no van a faltar. Empezaremos con una pistola, pero pronto encontraremos una escopeta, una metralleta MP5, un lanzador de granadas y hasta un lanzallamas. Los enemigos que encontraremos responderán a nuestros ataques de una manera espectacular y gran profusión de hemoglobina,

//La tormenta que asola el barco nos pondrá las cosas muy difíciles//

Tras abatir a un enemigo «no humano», nada mejor que un «zapateao» sobre su cráneo para impedir que se levante.





EL ORIGEN

Pronto descubriremos cómo las criaturas experimentales consiguieron subir al barco. Pescar ballenas no trae nada bueno, ya lo dice *Greenpeace*

apartado este último del que se hace uso y abuso a lo largo de todo el juego. Afortunadamente contaremos con una especie de «zona segura» donde recargar munición y sanarnos si es necesario dentro del barco. Llegados a un punto, tomaremos el control de la nave y pondremos rumbo a la plataforma petrolífera *Star of Sakhalin*, donde encontraremos criaturas que harán parecer inofensivos a los engendros del barco. Giros en la historia, muchos momentos de tensión, exploración y clásicos sustos también nos esperan allí. **DANI3PO**

//El punto de vista durantelos enfrentamientos es similar al de Resident Evil 4//

Anna Kamsky, hija del doctor responsable del nacimiento de las criaturas, nos acompañará durante una parte del juego. Se trata de una joven rusa bastante testaruda.







Del papel a la pantalla



El diseño de los personajes, sobre todo de las criaturas, está muy cuidado. Dentro de los mutantes existen diferentes clases, desde los «ExoMutant» (similares a zombis) a los «ExoSpectre», que cuentan con la habilidad de confundirse con el entorno.

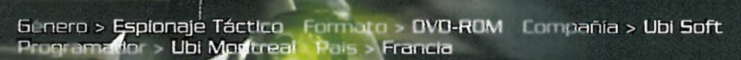




SILENCIOSO Fisher tendrá nuevas posibilidades de eliminar a los enemigos en el nuevo Chaos Theory



Las visiones termal y nocturna jugarán un papel importantísimo en Chaos Theory, al igual que en las anteriores entregas de la saga.



Splinter Cell Chaos Theory

Ubi Soft supera todas las expectativas con la tercera entrega del título de espionaje táctico protagonizado por Sam Fisher

La inventiva de Tom Clancy vuelve a dar vida al veterano agente Sam Fisher en lo que promete ser la entrega más impresionante de *Splinter Cell* y superar técnicamente a la mayoría de los títulos creados para cualquier plataforma en la actualidad. El argumento de la nueva entrega de *Splinter Cell* nos llevará una vez más a frenar a una organización terrorista en un futuro no muy lejano (en el año 2007), en esta ocasión en posesión de armas de destrucción masiva. ***Chaos Theory*** presenta una avanzadísima evolución del motor gráfico de *Unreal*, que junto al motor físico *Havok 2* y un detallado modelado 3D y diseño de texturas, conforman uno de los *engines* más realistas y potentes jamás creados. El entorno reaccionará ante nuestro paso como en ningún otro título, hasta el punto de que los enemigos podrán detectar nuestra presencia viendo nuestro reflejo en un cristal. El comportamiento de los enemigos ha sido mejorado ostensiblemente con unas rutinas de Inteligencia Artificial que nada tienen que ver con las de anteriores *Splinter Cell*, y que se complementan a la perfección con el desarrollo de

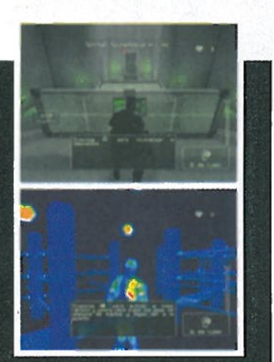
//CT posee el engine 3D más avanzado de los 128 bits//

El motor 3D del juego presenta efectos tan reales como el de la pantalla.

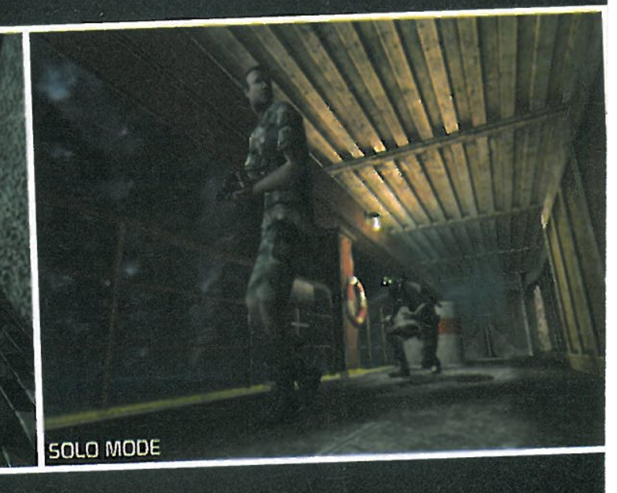


Modos Multijugador

Además de incluir el modo *Versus* de la anterior entrega de *Splinter Cell*, ***Chaos Theory*** incluirá un divertido modo Cooperativo para dos jugadores. En él, ambos jugadores tendrán que cooperar de varias maneras diferentes para completar cada nivel: para subir a zonas muy altas uno de los jugadores ayudará al otro, etc...

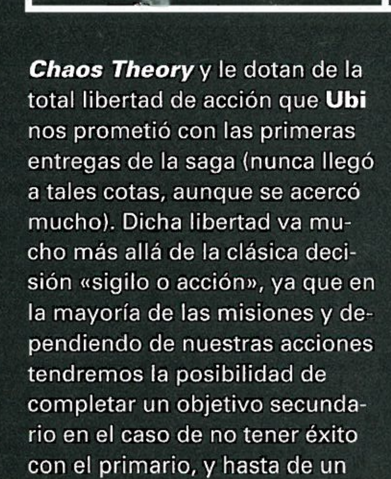


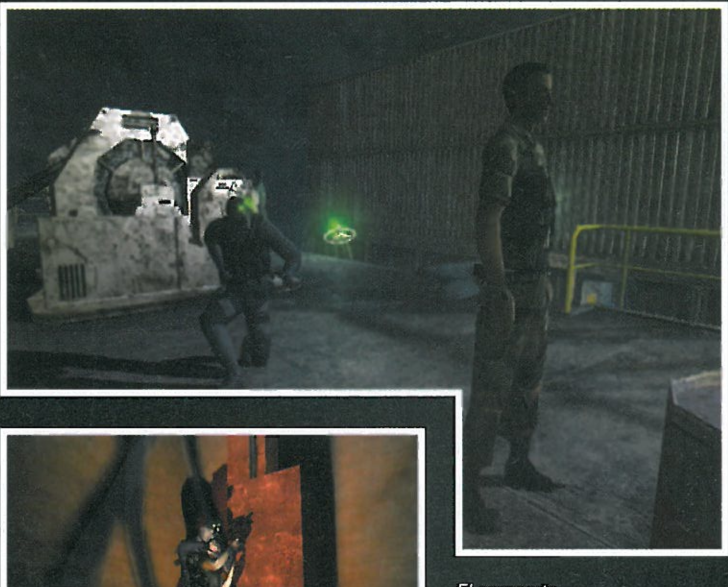




ARMA LETAL

Si el sigilo y las manos de Sam Fisher resultaban letales antes, ahora cuenta con un machete





Chaos Theory y le dotan de la total libertad de acción que **Ubi** nos prometió con las primeras entregas de la saga (nunca llegó a tales cotas, aunque se acercó mucho). Dicha libertad va mucho más allá de la clásica decisión «sigilo o acción», ya que en la mayoría de las misiones y dependiendo de nuestras acciones tendremos la posibilidad de completar un objetivo secundario en el caso de no tener éxito con el primario, y hasta de un terciario. Nos quedamos sin espacio para seguir enumerando las virtudes de la maravilla de **Ubi**, aunque no podemos olvidarnos de mencionar su sistema Multijugador: junto al modo de juego presentado en *Pandora Tomorrow*, encontraremos la posibilidad de completar las misiones entre dos personas a través de *Xbox Live*, con un nivel de interacción y de «dependencia» entre ambos jugadores nunca visto en un videojuego. DOC

El comportamiento del entorno y la iluminación de Splinter Cell: Chaos Theory es real como la vida misma.



Género > EyeToy/Party Game
Formato > DVD-ROM
Compañía > Sony C.E
Programador > Sony C.E.I.
País > Japón

EyeToy: Monkey Mania

Pipo Saru de Ape Escape protagoniza el nuevo título del catálogo de EyeToy

Si para crear un juego pudiésemos mezclar en una coctelera *EyeToy: Play* y *Mario Party* a partes iguales y presentarlo con Pipo Saru de *Ape Escape* como protagonista, el resultado sería sin duda algo muy parecido a este ***EyeToy: Monkey Mania***, la nueva creación de **SCEJ**. Así, tendremos que ponernos frente a la cámara y agitar los brazos como en las dos entregas de *EyeToy: Play* que aunque contara con minijuegos más desarrollados que los protagonizados por Pipo, también eran más escasos en número sin llegar ni de lejos a los 50 contenidos en ***Monkey Mania***.

//Un juego de corte infantil que aúna tablero y EyeToy//

Pero además de la posibilidad de disfrutar de los minijuegos de forma independiente, este título los integra en un juego de tablero al más puro estilo *Mario Party*. Como en la saga de **Nintendo**, cada jugador va avanzando según su tirada y al final de cada turno, todos se enfrentan entre sí. El juego permite guardar en la *Memory Card* el perfil de varios simios con el nombre y la foto que queramos. Asimismo, podremos personalizar nuestro monito con sombreros y demás accesorios que iremos desbloqueando progresivamente. **SUPERNENA**

Monkey Mania ha sido desarrollado por el estudio japonés responsable de la saga Ape Escape.

MULTIJUGADOR
Por turnos en el Modo Tablero o de forma simultánea, en muchos minijuegos podremos disfrutar con hasta 3 amigos

50 minijuegos con la divertida estética de Ape Escape.

Género > **Simulación** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Ubi Soft** Programador > **Cyberlore Studios** País > **Estados Unidos**

Playboy The Mansion

Maneja a Hugh Hefner y levanta un imperio entre fiestas, conejitas y sesiones de fotos



Toda la mansión es tuya: Decórala a tu gusto, acoge fiestas... o lo que quieras.

Ningún lugar ha sido capaz de estimular las fantasías masculinas de varias generaciones tanto como la Mansión Playboy, escenario de este nuevo título de **Ubi**. A primera vista el parecido con *Los Sims* se hace más que evidente en la estética, las «voces», las interacciones, la posibilidad de comprar el mobiliario... El lógico tinte erótico (sin caer en lo burdo) es la diferencia más obvia entre ponerse en la piel de Hugh Hefner o de un recatado personaje de la franquicia de **EA**. Pero no es lo único que separa a ambos títulos ya que aquí tendremos que coordinar la publicación de la revista Playboy. Así, necesitaremos periodistas y fotógrafos en plantilla y contactos con celebridades (que conseguiremos dando fiestas) para lograr el ensayo, artículo, entrevista y reportaje fotográfico, portada y póster central de los que consta cada número. En cuanto al control, se agradece manejar directamente al personaje algo de lo más natural en un juego de consola pero que sólo hemos visto en las versiones portátiles de *Los Sims*. Gráficamente, eso sí, este título está muy lejos de *Los Urbz* (aunque se agradece el detallado trabajo en el pecho de las chicas). Como extras, galerías de portadas clásicas, de *Playmates* y del propio Hef. **SUPERNENA**

PORTADA Y PÓSTER
Elige a las chicas, su indumentaria y el lugar de la sesión de fotos e inmortaliza una de sus sensuales poses





Género > **Arcade**
Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Sega**
Programador > **Sonic Team**
País > **Japón**

Astroboy

El manga más famoso de Osamu Tezuka cobra vida de la mano de Sonic Team

Aquí donde le vemos, el pequeño Astroboy cuenta ya con más de 50 años de historia a sus espaldas; y es que fue en 1951 cuando Osamu Tezuka, considerado el padre del manga, creó al personaje que se convertiría en todo un icono de la animación. Tanto es así que *Astroboy* puede presumir de ser la primera serie de animación japonesa que vieron los televidentes norteamericanos. Para la adaptación al videojuego, **Sega** ha apostado por el **Sonic Team** de Yuji Naka que ha sabido recrear a la perfección la estética del manga de Tezuka. A lo largo de los diez niveles de juego y de otras misiones secundarias, Astroboy deberá enfrentarse a todo tipo de colosos mecánicos con la ayuda de los poderes que irá adquiriendo poco a poco (precisamente el primero de estos poderes será el que nos permita surcar los cielos mediante el manejo de los dos *joysticks* analógicos). A nivel gráfico, destacar que este título cuenta con *Havoc 2*, el mismo motor físico que ha convertido a *Half-Life 2* de **PC** en uno de los mejores juegos del momento. **SUPERNENA**

//El pequeño Astroboy es todo un personaje de culto//



Reúne las más de 50 cartas de Astroboy, conoce a sus amigos y enfréntate a sus peores enemigos.

UNIVERSO ASTROBOY
El juego recrea diez áreas como la casa de Astroboy, la animada *Metro City* y otros escenarios de la serie

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega
Programador > Wow País > Japón

Altered Beast

Sega rescata una de sus recreativas clásicas en una nueva versión para PS2

El juego que acompaña a una consola en su lanzamiento siempre acaba ocupando un lugar privilegiado en la memoria de sus usuarios. Eso fue precisamente lo que dio fama a *Altered Beast*, más conocido por ser el primer título del catálogo de **MegaDrive** que por su paso por los salones recreativos. Más de una década después, **Sega** y **Wow** nos traen una nueva versión de este título con la esencia del original y la salvedad de que en el siglo XXI la ingeniería genética ha sustituido a la mano divina de Zeus como responsable de las transformaciones del protagonista. Y es que en esta ocasión, más que a un héroe mitológico, encarnaremos a un operativo militar especial encargado de investigar un brote de criaturas manipuladas genéticamente. Para hacerlas frente no tendrá más opción que abandonar su apariencia humana y convertirse él mismo en diferentes tipos de bestia (con espeluznantes secuencias de vídeo en cada transformación). En cuanto a los escenarios, también han sufrido mejoras sustanciales ya que la horizontalidad del clásico ha dado paso a la libertad de los entornos 3D. SUPERNENA

Mutaciones

Entre las más de ocho transformaciones que puede sufrir el protagonista, algunas (como el oso) están sacadas de la *coin-op* original. A lo largo de la aventura iremos recogiendo Material Genético que podremos combinar para aprender *combos* cada vez más complejos.



Cada bestia cuenta con habilidades y técnicas de combate específicas.





//La genética te permitirá transformarte en lobo, minotauro o tritón//







JEFES

Además de las incansables hordas de enemigos a las que tendremos que plantar cara, al final de cada fase nos estará esperando un jefe

Made in Oddworld

La impronta de la gente de San Luis Obispo queda especialmente patente en el diseño de los personajes. Aquí tenéis, como ejemplo, a 4 de los «malos» más malos de esta aventura.

Género > Shoot-em´up
Formato > DVD-ROM
Compañía > EA GAMES
Programador > Oddworld
País > EE. UU.

Oddworld Stranger's Wrath

Acción trepidante en un shoot-em´up que revoluciona el universo Oddworld

Y todo sin perder ni un ápice del sentido del humor de la saga, ni del particular y grotesco estilo gráfico que son las señas de identidad de la gente de **Oddworld**. Los fanáticos de la serie encontrarán en ***OSW*** un juego que no tiene nada que ver con los anteriores. En esta ocasión los puzzles endemoniados dejan paso a acción pura y dura, manteniendo cierto peso en la estrategia de ataque pero con la fuerza bruta y de disparo como absoluta protagonista. El resultado es un *shoot-em´up* intenso, complicado y sorprendente, en el que tomamos el papel de un caza-recompensas que deberá capturar a feroces enemigos que harán las veces de *Final Bosses*. La particularidad principal del juego es el arma, una especie de ballesta que dispara ¡proyectiles vivos! Según sea la especie de la «bala», su efecto en el enemigo será diferente. Y ésta es la principal base del juego, el saber combinar la munición para superar a cuanto enemigo nos topemos. Acción, humor, estrategia y espectáculo visual son los 4 pilares de **Stranger's Wrath**. ➜ THE SCOPE



Género > Arcade/Plataformas Formato > DVD-ROM/ Mini DVD-ROM
Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom País > Japón

Viewtiful Joe 2

Los héroes Joe y Silvia protagonizan el título más original de la temporada

La secuela de uno de los títulos más originales de la historia de los 128 *bits* llega al mismo tiempo para **PS2** y **GameCube** con novedades en su desarrollo, en su *engine* gráfico e incorporaciones importantes en el elenco de personajes. En esta ocasión, aunque Dante no estará seleccionable, Silvia acompañará a Joe en su periplo y en cualquier momento podremos cambiar de personaje, e incluso realizar un ataque especial conjunto llamado *Viewtiful Touch*, capaz de acabar con una buena cantidad de enemigos en pantalla. Joe ha adquirido nuevos movimientos como el *Porcupine* (bestial llave de *wrestling*), que se unirán a todas sus capacidades para manipular el tiempo (y que tendremos que adquirir desde el principio de la partida). En esta segunda entrega, el uso de la cámara lenta y el avance rápido será mucho más intenso y repetido, así como el *Replay*, uno de los poderes de Silvia. Como de costumbre, el juego de **Capcom** llegará traducido al castellano. DOC

LA NOVIA DEL HÉROE
Podrás seleccionar entre Joe o Silvia en cualquier momento y hasta hacer un especial «conjunto»

Del cómic a la consola

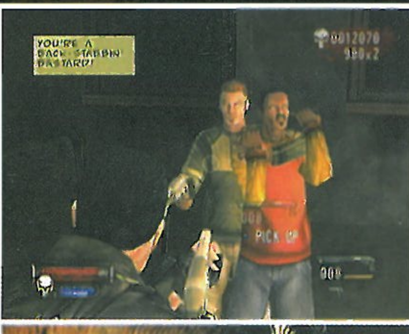
Este videojuego toma prestada parte de la trama de la miniserie *Queridos Vecinos*, editada en España por **Planeta DeAgostini Cómics**.

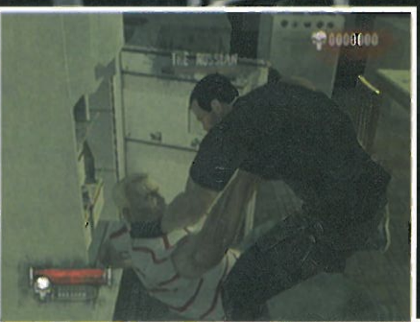
Si no tienes un «punto caliente» cerca, podrás sonsacar información al chorizo de cuatro formas diferentes: apuntándole con la pistola, ahogándole, dándole puñetazos o reventando su apestosa cara contra el suelo.

PLAYSTATION 2 / XBOX

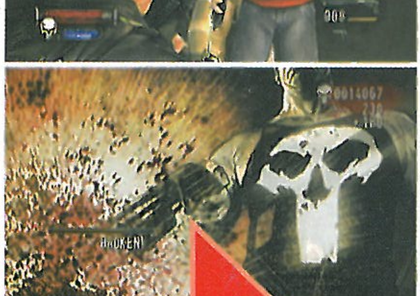
THE PUNISHER

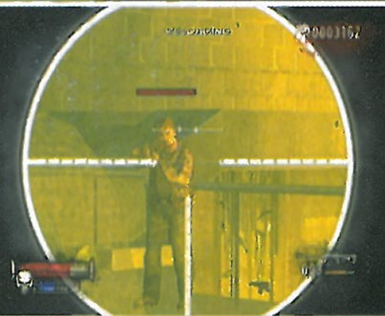
Para el violento justiciero de Marvel, el único criminal bueno es el criminal muerto

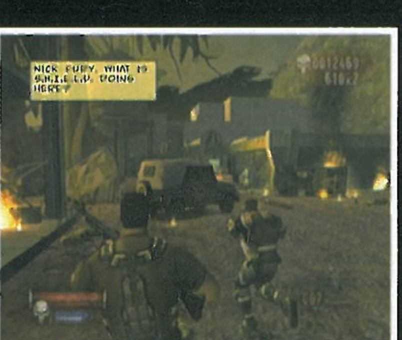










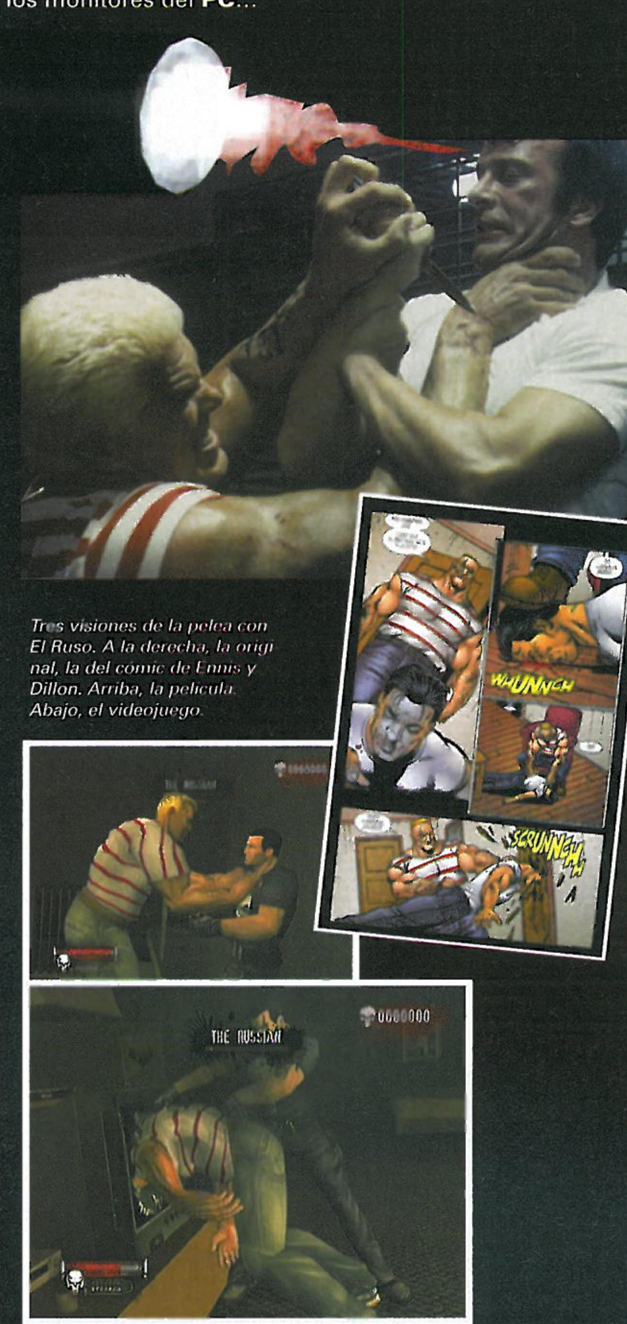


FLASHBACKS
Algunas de las confesiones de los criminales provocarán en Frank recuerdos, *flashbacks*...

De todos los personajes surgidos de la factoría **Marvel**, *The Punisher* (conocido como *El Castigador* en España) es el que más controversia ha levantado desde su nacimiento en 1974. Héroe para unos, un fascista para otros, Frank Castle compensa su carencia de superpoderes con una «tolerancia cero» hacia los delincuentes. Se erige en juez, jurado y verdugo de todo mafioso, sicario o raterillo que cae en sus manos. Así sucedía en los cómic originales, y así lo hace en este *shoot'em-up*, obra de **THQ** y **Volition**, cuyo altísimo grado de violencia le ha valido la clasificación +18 del PEGI, a pesar de la censura de última hora introducida por sus creadores. Para **THQ** era imposible distribuir ***The Punisher*** en Reino Unido y Australia, tal y como lo vimos en la presentación de Chicago de hace unos meses, por lo que se ha visto obligada a suavizar ciertos detalles, lo que no evita que pueda seguir considerándose a este juego como la más violenta creación para consola desde *Manhunt*. Frank «The Punisher»

La pelea con El Ruso

El explosivo encuentro de Frank Castle con El Ruso (recreado con bastante acierto en la película de Thomas Jane) era uno de los momentos álgidos del cómic *Queridos Vecinos*, y por supuesto aparece en el videojuego. La mecánica es parecida a la de los interrogatorios. Tendrás que saltar sobre la «chepa» de El Ruso y reventar su cabeza contra lo que más tengas a mano: la televisión, los monitores del **PC**...



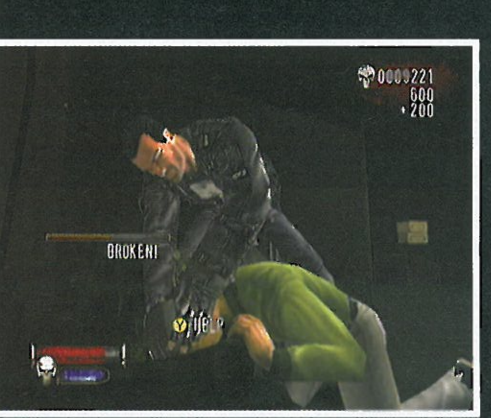
Tres visiones de la pelea con El Ruso. A la derecha, la original, la del cómic de Ennis y Dillon. Arriba, la película. Abajo, el videojuego.

//Finalmente, THQ ha suavizado parte de la violencia del juego//

Castle no hace prisioneros. Aquellos delincuentes que no mueren bajo el impacto de sus balas afrontarán algo mucho peor: sus interrogatorios. Este particular «tercer grado» proporciona al jugador energía extra e información sobre la misión, y ¿por qué no decirlo? mucha diversión al comprobar las exóticas maneras que tiene *The Punisher* de acabar con los criminales. Según reza la publicidad de este juego, **Volition** ha incluido más de 100 formas de matar a un delincuente, entre interroga- ▶



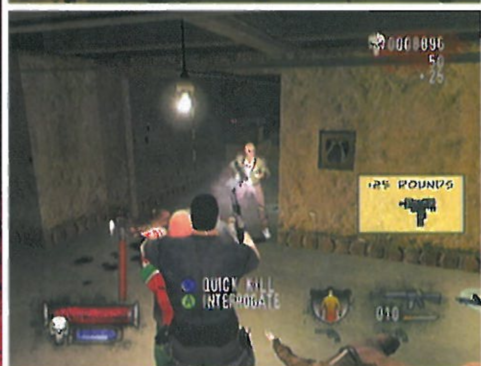




En realidad, The Punisher es un alma repleta de amor por sus semejantes. Aquí le tenéis invitando a un delincuente a una copa. ¿Quieres algo de «tapa»?







ESTRELLAS INVITADAS

Viuda Negra, Nick Furia o Ironman aparecerán en el juego en forma de personajes secundarios

torios y «Quick Kills». Sus magistrales gráficos multiplican el impacto visual de las muertes, que se contarán por cientos, casi miles, a lo largo de 16 extensos niveles, donde no faltará el reencuentro con conocidos enemigos de *The Punisher*, como Bullseye o El Ruso. Puede que **Volition** no haya logrado un *shooter* con la complejidad de un *Hitman*, pero ***The Punisher*** es infinitamente más directo y divertido. Tras un Tutorial de sólo un par de minutos, el jugador ya estará capacitado para manejar dos armas a la vez, utilizar escudos humanos y desatar el terror entre los «chorizos». Si tienes estómago fuerte y más de 18 años, éste es un título que no deberías dejar escapar... Antes de que lo prohíban. NEMESIS



¿Te gusta el pescado?

Muchos de los «interrogatorios» del juego están tomados directamente de las páginas de los cómic de *The Punisher*. Lástima que hayan eliminado el color en los momentos más crudos.







Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Volition Inc. Jugadores > 1 Misiones > 16
Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,2	9,1	8,9	9,2
PS2	9,1	9,2	9,1	8,9	9,1













Gráficos: Mucho más suave y detallado que los dos Max Payne de consola. The Punisher deslumbra por el modelado de su protagonista y el realismo con el que mueren sus enemigos, gracias al motor físico Havoc.

Música / FX: La versión original incorporaba la voz de Thomas Jane (el reciente The Punisher cinematográfico). En España llegará con un excelente doblaje en castellano, donde no faltan tacos y expresiones castizas.

Jugabilidad: La mecánica de los interrogatorios (similar a la barra de fuerza de un simulador de golf) es de lo más sencilla, al igual que el resto del juego, en el que se ha potenciado la jugabilidad sobre cualquier otro aspecto.

Duración: Los interrogatorios logran aliviar el repetitivo desarrollo de las misiones (matar, matar, matar). Además, Volition ha incluido modos extras para volver a sacar el jugo a todas esas fases ya superadas.

MEJOR VERSIÓN



La versión Xbox gana por la mínima gracias a su mejor calidad gráfica. En ambos casos, un gran juego.



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de febrero.

MERCENARIOS
EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

Tres soldados a sueldo buscan fortuna en el escenario más volátil del planeta

Elegirás personaje entre tres opciones: una británica, un yanqui y un sueco (el fulano que podéis ver a la izquierda).

La moralidad de un mercenario es parecida a la de un coyote o a la de nuestro director de arte: brilla por su ausencia. Los mercenarios prestan su probada experiencia de combate al mejor postor, sin importar bando ni ideología. Tres de estos «adorables» seres humanos son los protagonistas de la última producción de **Pandemic Studios**, ***Mercenarios: El Arte De La Destrucción***. El título describe sin tapujos las devastadoras habilidades de una británica, un sueco y un norteamericano, cuyo principal objetivo es la captura de 52 jerarcas norcoreanos, por encargo de Naciones Unidas. No tardarán demasiado en saltar a otros bandos a cambio de un jugoso cheque, utilizando los nuevos contactos para conseguir vehículos y armas que faciliten su estancia en el campo de batalla.

//La mecánica es muy parecida a la de un GTA, pero en un campo de batalla//

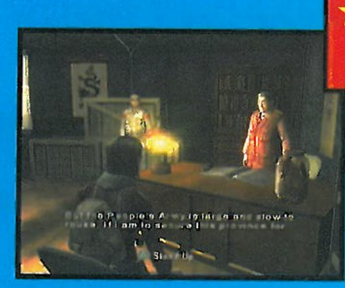
La mecánica de ***Mercenarios*** es practicamente similar a la de un *Grand Theft Auto*, pero adaptada al terreno militar. El jugador tiene total libertad para ir donde quiera, de aceptar o desechar misiones. Podrás robar y pilotar vehículos (coches, tanques, helicópteros...) y entablar alianzas o enemistades con las cuatro facciones que pugnan por el control de Corea del Norte: Naciones Unidas, la mafia rusa, China y Corea del Sur. Haciendo uso del motor gráfico *Havoc*, **Pandemic** ha podido aportar al juego una notable calidad gráfica y la posibilidad de destruir todo lo que aparece en pantalla: desde un *jeep* a un edificio de siete plantas. Mientras tengas dinero para pagar los bombardeos, no habrá quien te detenga. **NEMESIS**



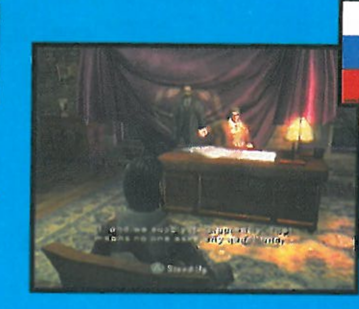
Captura vivo a cada uno de lo 52 altos militares norcoreanos y pide un helicóptero que recoja el paquete



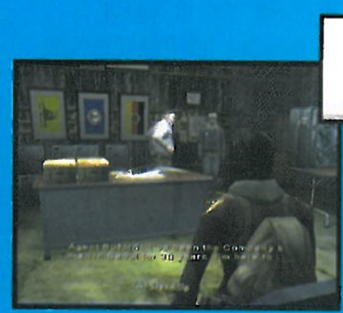
Servir al mejor postor

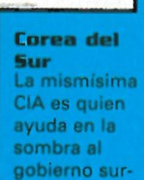


China
La República Popular no tendrá problemas en contratar a un sucio perro capitalista.

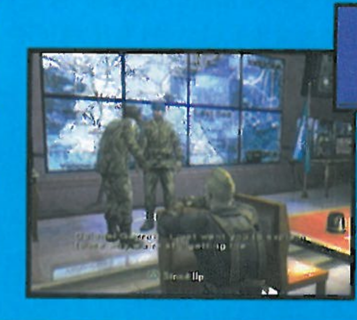


Mafia Rusa
Son unos criminales, pero te enviarán por helicóptero todo lo que necesites.





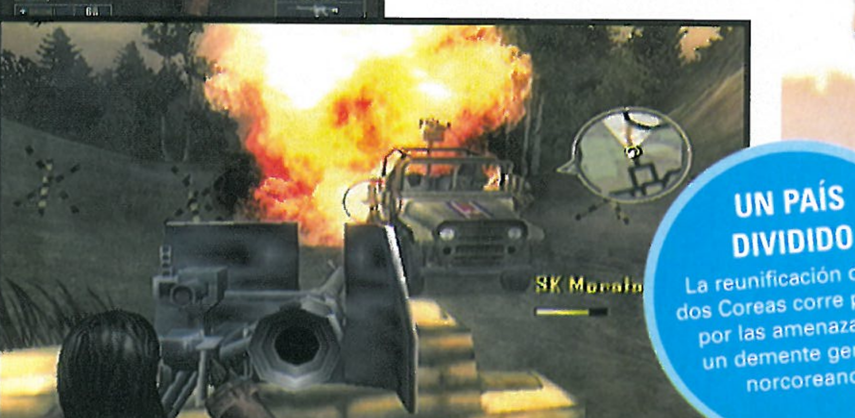
Corea del Sur
La mismísima CIA es quien ayuda en la sombra al gobierno surcoreano.





Naciones Unidas
Te trajeron a este país para capturar a los 52 jefes norcoreanos.





UN PAÍS DIVIDIDO
La reunificación de las dos Coreas corre peligro por las amenazas de un demente general norcoreano

La mafia rusa te enviará por «correo aéreo» desde armamento a vehículos. No importa donde estés, mientras te quede dinero en la cuenta para poder pagarles.





Género > Aventura / Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Pandemic Studios
Jugadores > 1 Misiones > +52 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (589 KB)

16+

GRÁFICOS 9,1
El juego discurre por un gigantesco mapeado que comprende valles, montañas y ciudades. Todo reproducido con una gran calidad gráfica. Gracias al motor Havoc podrás hacer volar por los aires cualquier cosa.

MÚSICA / FX 9,0
Voces en inglés. La música es excelente, pero la mayoría de las veces no podrás oírla debido a la profusión de disparos y explosiones. Todos los FX han sido grabados de fuentes reales.

JUGABILIDAD 9,0
Su total libertad de acción recuerda irremisiblemente a la saga Grand Theft Auto. Podrás hacer lo que quieras y cuando quieras. El control es bastante sencillo, incluso a la hora de pilotar los helicópteros.

DURACIÓN 9,2
Como en el caso de los GTA es imposible determinar cuántas horas de juego te podrá deparar Mercenarios. Todo depende de la prisa en capturar a los 52 jefes norcoreanos y cuantas submisiones quieras hacer.



UEFA CHAMPI

EA utiliza la base técnica de FIFA 2005 para crear el mejor simulador con licencia de la Liga de Campeones de la historia



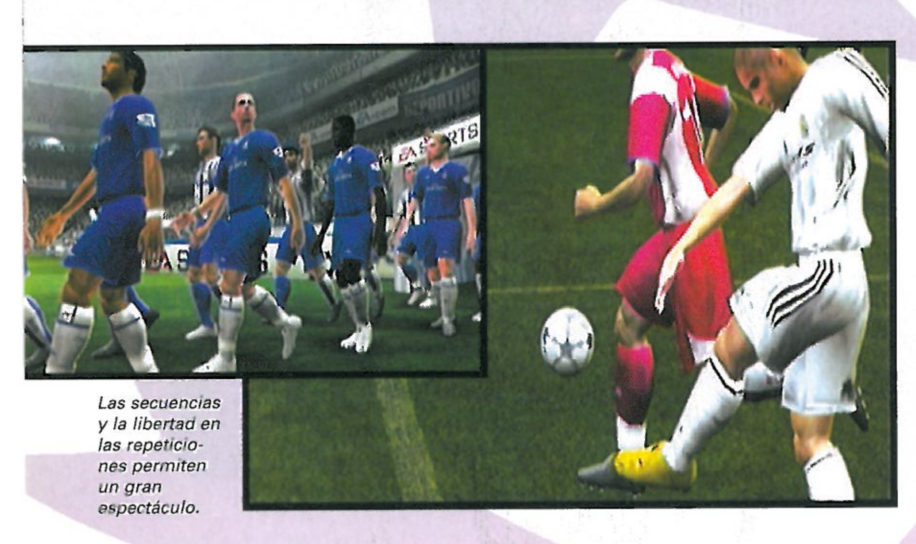


OPINA LA AFICIÓN
Durante los menús y pantallas de carga del modo Temporada se reproducen los comentarios radiofónicos de los aficionados.

Sorpresas

Los puntos obtenidos en el modo Temporada permiten desbloquear elementos inicialmente ocultos. Entre ellos destaca el balón de playa, con su dinámica incluida.





Las secuencias y la libertad en las repeticiones permiten un gran espectáculo.

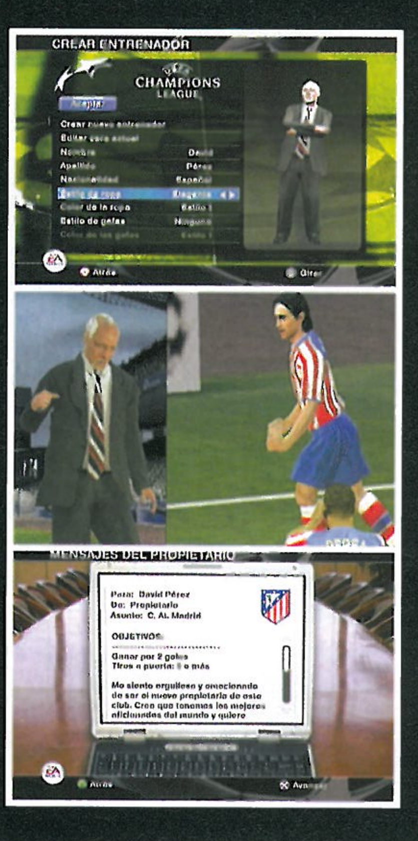
Desde que en 1999 **Eidos** y **Silicon Dreams** lanzaran un programa con el título de *UEFA Champions League*, la Liga Europea de Campeones ha sido el reclamo de múltiples juegos. Sin embargo, ninguno de ellos ha logrado un nivel de calidad suficiente para competir con los grandes simuladores del mercado. Ahora, tras conseguir la licencia oficial, **Electronic Arts** busca aprovechar el tirón publicitario utilizando la tecnología lograda en sus simuladores futbolísticos. Aunque, el grupo encargado de la programación es el responsable de *EURO 2004*, el programa se acerca más a *FIFA 2005*. Así, las animaciones son muy similares a las incluidas en la última versión del mencionado título, sin ninguna duda la mejor de toda la saga. El sistema de control también es un calco, manteniendo la orientación en el control (primer toque) así como el desmarque y la posibilidad de controlar al receptor del pase. Sin embargo, se han introducido algunas modificaciones que afectan al control de las jugadas a balón parado, eliminando la lucha por lograr la posición y cam-

ONS LEAGUE



Modo Temporada

Es la gran diferencia con respecto a *FIFA 2005*. Recoge 50 retos (como remontar partidos, ganar reservando jugadores o fichar en el mercado de invierno) en los que el objetivo final es lograr la *UEFA Champions League*. Para conseguirlo actuaremos como entrenador y *manager*, buscando cumplir los retos establecidos por el propietario del equipo. Aunque la liga nacional aparezca como telón de fondo, la clave está en seguir vivos en la competición europea. Un descuido significa el cese casi inmediato.





LICENCIA OFICIAL
La licencia de la UEFA se deja notar en aspectos como la intro, el balón o en el círculo central.



biando el sistema de precisión en los lanzamientos a puerta. También se ha dotado al juego de una mayor rapidez, con lo que se logra mejorar la ya magnífica sensación de peso específico conseguida en *FIFA 2005*. Por lo que respecta a la ambientación, **Electronic Arts** sigue dando muestra de su experiencia, incluyendo la melodía original de la *UEFA Champions League*, así como múltiples detalles que van desde el balón al diseño del círculo central. Los comentarios, realizados por Javier Laguna y José Domingo Castaño, están muy bien aunque en ocasiones resultan algo repetitivos. En cuanto a las opciones, mencionar la incorporación de los clubes de 14 ligas europeas, la Liga de Campeones y la posibilidad de jugar a través de Internet. A estas alturas, nos podemos plantear si estos argumentos ►

//La base técnica del programa es muy similar a la utilizada en FIFA 2005//



El detalle en la reproducción física se puede apreciar en Baraja o Ronaldinho.

Equipos europeos

El programa sólo incluye clubes europeos, concretamente los integrantes de las divisiones de honor de 14 ligas, así como un grupo con los mejores equipos de otros países. No se recogen selecciones nacionales ni equipos de divisiones inferiores.





Se incluyen repeticiones en las que se marca la línea de fuera de juego.

Otros modos de juego

Junto al formato oficial de la *UEFA Champions League* se recoge un modo Escenario en el que se permite establecer el resultado y minuto de juego, así como la opción de Internet y de Entrenamiento.



//Los retos del modo Historia terminan con la final de la UCL//

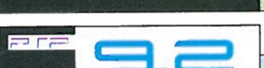
son suficientes para el usuario que cuenta con *FIFA 2005*, un programa con una base técnica similar, más equipos y la posibilidad de crear nuestras propias competiciones, se vea atraído por ***UEFA Champions League***. Para lograr este aliciente adicional, los programadores han añadido un modo Historia. En el mismo, se va presentando una serie de retos vinculados con tres aspectos, la Liga de Campeones, la Liga nacional y el mercado de fichajes. De tal modo que es necesario superar diferentes pruebas que van desde remontar partidos ya empezados, hasta lograr nuevos jugadores con recursos limitados. Este modo de juego constituye un elemento a tener en cuenta, ya que da continuidad a los escenarios incluidos en los legendarios simuladores de **Konami** para **Super Nintendo** y para la primera generación de consolas de **Sony C.E.**. De lo que no hay duda es que estamos ante la mejor versión de la historia vinculada a un programa centrado en la *UEFA Champions League*. CHIP&CE

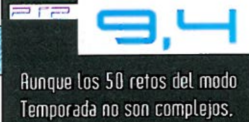
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4
Niveles Dificultad > 4 Equipos > Clubes Europeos Competiciones > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+








	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,3	9,2	9,4	9,4	9,3
Xbox	9,3	9,2	9,4	9,4	9,3
PS2	9,3	9,2	9,4	9,4	9,3

Gráficos: La reproducción física de las grandes estrellas es magnífica. La animación también es un aspecto destacable, siendo similar a la incluida en la última versión de la saga FIFA.

Música / FX: Los comentarios están bastante trabajados, adaptándose bien al desarrollo del juego. Sin embargo, no estaría mal una mayor variedad. La música mantiene la calidad habitual de los simuladores de EA.

Jugabilidad: El programa aumenta la enorme jugabilidad lograda en la última versión de FIFA gracias a una mayor velocidad en el desarrollo del juego. Se ha modificado el control a balón parado.

Duración: Aunque los 50 retos del modo Temporada no son complejos, el programa ofrece una amplia variedad de modos de juego. Por otra parte, el incremento de los niveles de dificultad complica bastante las cosas.

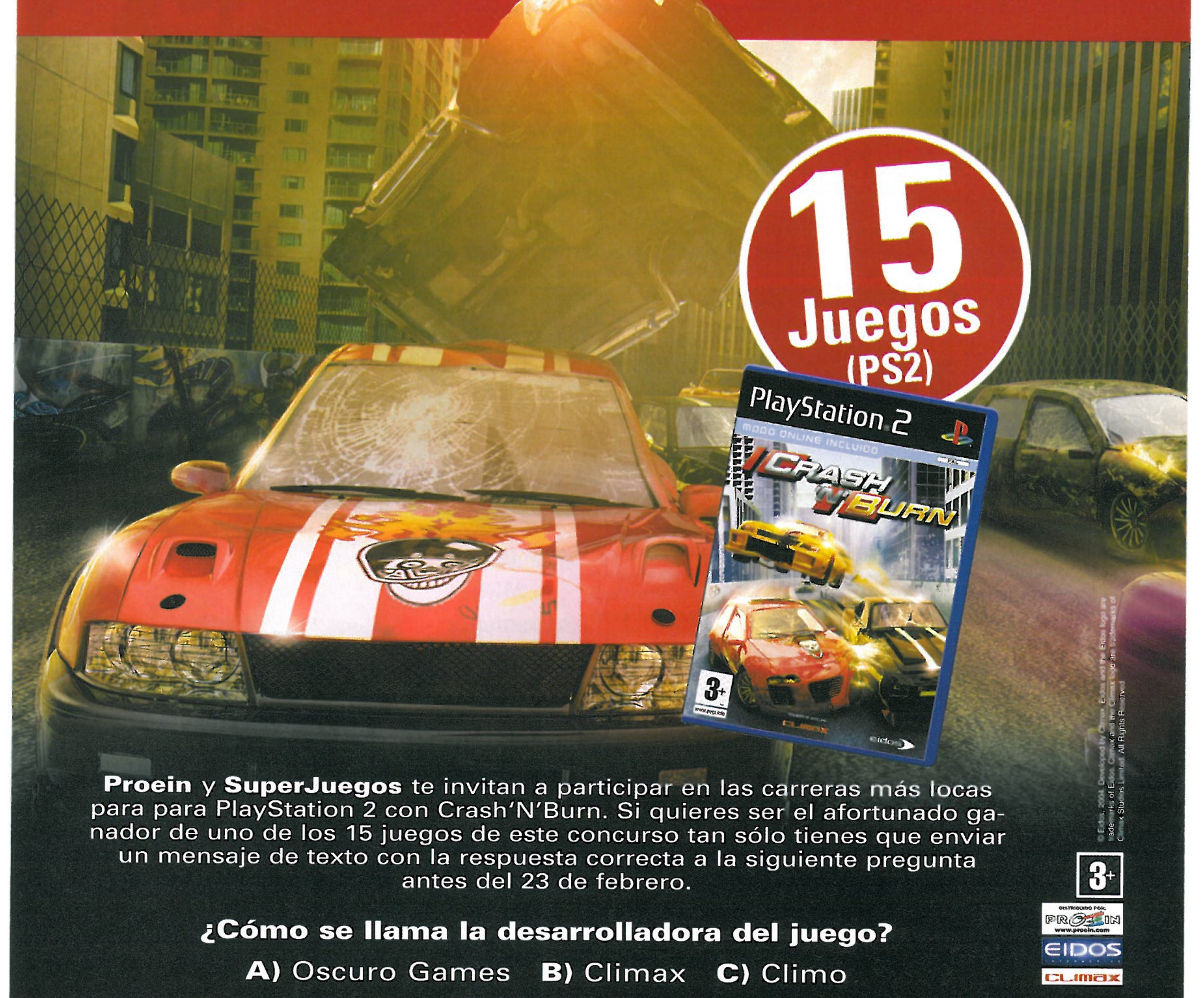


MEJOR VERSIÓN



Las 3 son similares, pero el mando de **PS2** presenta una mejor adaptación al sistema de control.

SÚPER CONCURSO
CRASH'N'BURN



Proein y **SuperJuegos** te invitan a participar en las carreras más locas para para PlayStation 2 con Crash'N'Burn. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 15 juegos de este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 23 de febrero.

¿Cómo se llama la desarrolladora del juego?

A) Oscuro Games **B)** Climax **C)** Climo

3+

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

EIDOS

CLIMAX

CONCURSO «CRASH'N'BURN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **crashsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **crashsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de febrero.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

Sospechábamos que la precuela de MGS iba a ser buena, pero no tan rematadamente gloriosa. ¿Quién supera esto?



Después de verlo en acción en la feria **E3**, de disfrutar con la *demo* y de realizar incontables reportajes, sería un hipócrita si dijera que me ha sorprendido la calidad de ***Metal Gear Solid 3 Snake Eater***. Desde luego, esperaba encontrarme con una obra maestra, pero no un juego de tal envergadura técnica y argumental que supera no sólo a *MGS2*, sino al mismísimo *Metal Gear Solid*, el mejor juego de la historia del formato **PSone**. Evidentemente, ***Snake Eater*** no causará la misma sorpresa inicial que el primer *MGS*. El escenario es totalmente distinto. En 1998 nadie, salvo aquellos veteranos que disfrutaron en su día con las entregas **MSX** y sus adaptaciones a **NES**, conocía el universo *Metal Gear*. Menor aún en número eran los que tenían constancia de la existencia de un tal Hideo Kojima, autor de los memorables *Snatcher* y *Policenauts*. La irrupción de *Metal Gear Solid* no sólo causó conmoción en el universo de los videojuego, y encumbró a su creador, sino que sentó las bases de un género, la infiltración, que luego seguirían títulos como *Splinter Cell*. La secuela, comercializada tres años más tarde, demostró a las claras todo el potencial gráfico del que era capaz la nueva **PlayStation 2**. *MGS2 Sons Of Liberty* era una verdadera maravilla, pero la decisión de Kojima de dar protagonismo a Raiden en detrimento de Solid Snake y aquel «berenjenal» argumental sobre los

//La acción de MGS3 se remonta a 1963, en plena guerra fría//

La potencia no lo es todo

Más que el poderío técnico de la consola, es el talento de los programadores y grafistas lo que marca la diferencia, como queda patente en estas dos imágenes. El modelado y la admirable animación facial de los personajes de ***Metal Gear Solid 3*** dejan en ridículo a los de *The Twin Snakes*, el *remake* del primer *MGS*, desarrollado por **Silicon Knights**. Es como comparar un rostro humano con la cara inerte de una muñeca...

MGS Twin Snakes (GC)

MGS3 (PS2)





Patriotas acabaron por restar puntos a un juego magnífico, que quizá llegó a las tiendas demasiado pronto. Con esta tercera entrega, concebida como una precuela, Hideo Kojima se ha querido quitar la espina de *MGS2*, exprimiendo al máximo la brillante fórmula de siempre: gráficos insuperables, jugabilidad garantizada y una trama digna de la mejor superproducción de Hollywood. **KCE Japan** ha vuelto a contar con dos reputados componentes de esa industria (Kyle Cooper en los títulos de crédito, Harry Gregson-Williams en la música), para impregnar de aire cinematográfico una de las aventuras más apasionantes que jamás podrás disfrutar en tu **PlayStation 2**. Entre los títulos de crédito a lo *James Bond* y el combate final con ▶

Los extras PAL

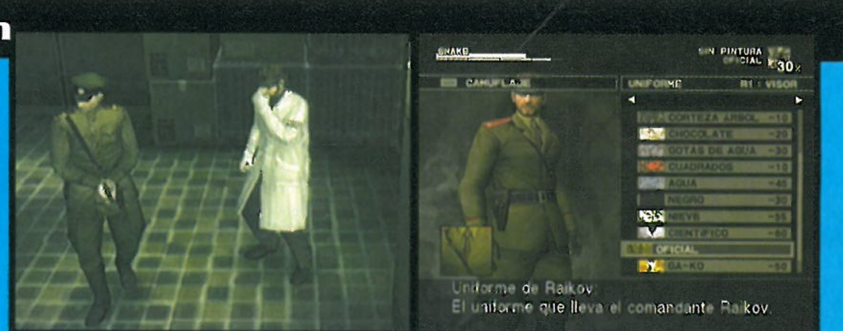
La edición europea de ***MGS3 Snake Eater*** incluye extras exclusivos para compensar el retraso frente al lanzamiento en Japón y EE.UU. Además del camuflaje facial con banderas de países europeos, el ***MGS3*** PAL ofrece tras acabar el juego un *demo theater* para ver todas las secuencias animadas y un *Boss Mode* donde podrás luchar contra todos los jefes del juego.





Rey de la infiltración

Aunque implacable en el manejo de armas y la lucha cuerpo a cuerpo, Snake es ante todo un espía. Tendrá ocasión de demostrarlo en el interior de las instalaciones soviéticas donde, bajo el atuendo adecuado, se hará pasar por un científico más e incluso por un oficial soviético que, por cierto, se parece mucho a Raiden de **MGS2**.



¡Menuda pesadilla!

Por muchas que sean las horas que le dediques, ***MGS3*** jamás dejará de sorprenderte. ¿Una prueba de ello? Después de sufrir las torturas de Volgin, graba y reserva esa partida en tu *Memory Card*. No vuelvas a grabar sobre ella. Reinicia la consola y selecciona esa partida. Te quedarás de piedra al descubrir un minijuego de lo más sangriento en el que un jovenzuelo se dedica a descuartizar zombis. Tres minutos y todo desaparecerá... Se trataba sólo de una pesadilla de Snake.







En MGS3 la pérdida de vida no se solventa con una ración. Tendrás que curar tus heridas en la opción CURA, recurriendo a sutura, vendas y desinfectantes.



el Metal Gear Shagohod (lo que viene después no voy a desvelártelo) te esperan 16/20 horas de infarto, en los que te enamorarás, odiarás y lucharás con toda tu alma, alimentándote de la jungla para sobrevivir. Neutralizarás a tus enemigos con la técnica de combate CQC (*Close Quarter Combat*, la última genialidad de Motosada Mori, asesor militar del juego y antiguo escolta del Dalai Lama, entre otros trabajos). Experimentarás con diferentes clases de camuflaje para pasar desapercibido ante las tropas soviéticas. Comerás serpientes, escorpiones, arañas, frutos, cocodrilos... Y dialogarás con el más inolvidable plantel de personajes secundarios que hayas visto en un videojuego, entre los que se encuentra Revolver Ocelot. Sí, volverás a ver al ruso de los revólveres, aunque tan joven que te parecerá casi irreconocible. No olvides que la acción de este *Metal Gear Solid* transcurre nada menos que en 1964, en plena guerra fría. Como en él es habitual, Hideo Kojima ha vuelto a incluir multitud de referencias históricas, involucrando incluso a los presidentes Johnson (EE.UU.) y Kruschev (U.R.S.S.) en una soberbia trama que llevará a un soldado (nombre en clave: Snake) a sobrevivir en uno de los territorios más inhóspitos de la Unión Soviética. ¿Son ciertos los rumores? ¿Es *Big Boss* el protagonista, y no Solid Snake, el héroe de entregas anteriores? La época (1964) y la carátula (un tipo con un parche en el ojo), no dejan demasiado a la imaginación. La identidad del héroe de ***MGS3*** es sólo un minúsculo detalle en comparación a las múltiples sorpresas que te aguardan en este *Tactical Espionage Action*, el mejor de una trilogía sencillamente insuperable. De ser imprescindible criticar algo, me gustaría elevar una protesta ante la decisión de **Konami** Europa de no incluir doblaje en castellano. Al menos en ese aspecto, el primer *MGS* sigue ganando por goleada. **NEMESIS**

//Supervivencia y camuflaje son las claves de este nuevo MGS//

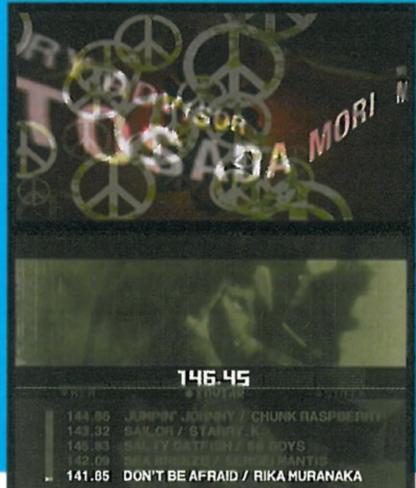


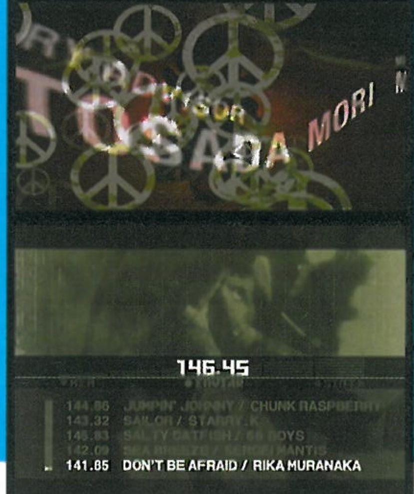
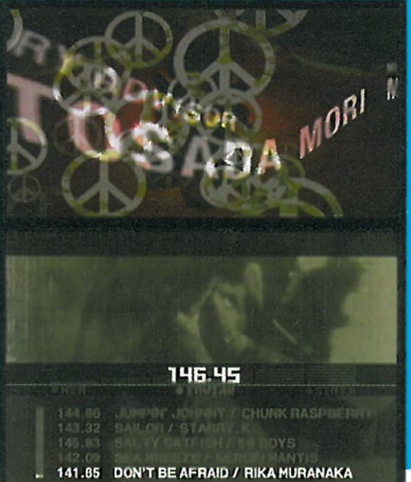
Los buitres son una excelente fuente de comida. Mata a un soldado en la montaña y vendrán al olor del cadáver.

Curiosidades

MGS3 está repleto de secretos y sorpresas. Aquí tienes dos ejemplos: durante los títulos de crédito presiona los botones L3, R3 y R1 para dar tu toque personal a la *intro*. Y ya dentro del juego, prueba con estas frecuencias de CODEC para disfrutar (en el nivel de dificultad Normal) de buena música y aumentar de paso tu nivel de *stamina*:

148.96	145.83
144.86	142.09
143.32	141.85



¡LEÑA AL MONO!

KCE Japan y **SCE** han unido fuerzas para crear este minijuego inspirado en el popular *Ape Escape*

Snake: ¡el héroe español! El maquillaje con las banderas de países europeos es sólo una de las muchas novedades que aporta la versión PAL de MGS3.





Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCE Japan Jugadores > 1
Horas de Juego > 15-20 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (83 KB)

16+

GRÁFICOS 9,6

¿Cómo destacar solo algo entre las múltiples muestras de genialidad gráfica de MGS3? Si la impresionante jungla no te asombra espera a ver el modelado de los personajes y su animación facial. Increíble.

MÚSICA / FX 9,4

Harry Gregson-Williams vuelve a unir fuerzas con Rika Muranaka para producir una banda sonora por la que matarían muchos directores de cine. Snake Eater, el tema de los títulos de crédito, es una maravilla.

JUGABILIDAD 9,7

La incorporación del CQC simplifica, a la vez que aporta mucha más variedad a la lucha cuerpo a cuerpo respecto a los MGS anteriores. Es la novedad más llamativa de una fórmula absolutamente genial.

DURACIÓN 9,5

Con un nivel de dificultad añadido (exclusivo para Europa) que eleva la cifra a 5, de 15 a 20 horas de juego, y multitud de secretos y extras, puedes tener la seguridad de que hay juego para mucho tiempo.



SHADOW OF

Roma era grande y el circo de gladiadores el opio del pueblo, y dos mil años después Capcom recrea toda la intensidad del espectáculo en una aventura inolvidable

TRAMPAS
La arena del circo está plagada de peligros. Cuchillas, fosos de clavos y prensas que también podremos utilizar como ventaja



A los gladiadores luchando por su vida y las terribles trampas, hay que sumar las bestias salvajes como tigres, elefantes o buitres.

Capcom no sólo se prodiga en cantidad de títulos, todavía se preocupa de darles un toque de calidad y ***Shadow Of Rome*** es uno de los mejores exponentes de esta tendencia. El título ha sorprendido; en primer lugar, por no formar parte de una de las incontables franquicias de la compañía ya asentadas, y en segundo, por la maravillosa forma en que el equipo de desarrollo ha sido capaz de recrear gran parte de la Roma clásica. La iluminación ha captado con fidelidad todo tipo de situaciones, desde los días soleados hasta las salas apenas alumbradas por antorchas titubeantes; los reflejos en las distintas superficies son alucinantes y el agua tan sólo falta poder tocarla. Este nivel de preciosismo gráfico se debe a que ***Shadow Of Rome*** ha heredado el motor gráfico de *Onimusha 3* y, además, sus creadores se han molestado en mejorarlo. Pero un envoltorio bonito sin algo en su interior se queda en agua de borrajas y aquí es donde ***Shadow Of Rome*** vuelve a sorprender. Quizá no

Un espía en Roma

En ***Shadow Of Rome*** nos vamos a encontrar con dos mecánicas de juego totalmente diferentes. La parte de la aventura protagonizada por el joven Octavio nos va a conducir en un histórico viaje a las intrigas del senado romano, para descubrir con técnicas de infiltración y mucha astucia a los verdaderos asesinos de Julio César, antes de la ejecución de Vipsanio.



ROME

El espectáculo debe continuar

Una vez que Agripa ha decidido ser gladiador, no tendrá que detenerse ante nada. Cuanta más «casquería», mayor apoyo recibirá del público, por ejemplo usando objetos del escenario. También se puede saludar a la grada, sobre todo después de una buena actuación, de esta forma se recibirán nuevas armas o energía.







por su originalidad, aunque sí por su capacidad de captar nuestra atención desde un primer instante. El argumento, incluso algunas secuencias que recoge la *intro*, no pueden negar que la película «Gladiator» de Ridley Scott ha sido una de sus principales fuentes de inspiración, aunque son «las películas de romanos» en general las que han servido de referencia a los creadores del juego. El ejemplo más claro son las carreras en el Circo Máximo, legado de *Ben-Hur* y uno de los mejores momentos del juego. La intensidad de cada una de las series culmina en una última carrera contra uno de los esbirros de Decio, el archienemigo del protagonista Agripa, en la que no bastará con llegar primero, será necesario arrebatar el último aliento del contrincante antes de que expiren las seis vueltas. A lo largo de la aventura de este centurión reconvertido en gladiador, con tintas de tragedia clásica, la vida penderá siempre de un hilo. Los espectáculos que nos ha preparado **Capcom** en las arenas de diferentes circos romanos,



EL ASEDIO
Cada nivel del circo será diferente. En éste hay que asediar al enemigo, incluso utilizando una catapulta





//Capcom reconstruye Roma con una nueva versión del motor gráfico de Onimusha 3//

GRABAR PARTIDA

Agripa tiene que esperar a pasar de nivel, mientras que Octavio puede grabar su aventura usando estos pergaminos

De centurión a gladiador

Agripa abandona la guerra en Germania decidido a convertirse en gladiador. El ganador de los juegos del Coliseo será el encargado de ejecutar a su padre y él quiere evitarlo a toda costa.



//Dos mecánicas de juego que se complementan a la perfección//

Circo Máximo

Como en la mejor película de romanos, ***Shadow Of Rome*** también nos concederá unos momentos de gloria en el Circo Máximo, a bordo de veloces carros tirados por un caballo y empuñando un arma para abatir adversarios.



muestran variedad y una dificultad bastante ajustada. Además de enfrentarnos a otros hombres, cada nivel exigirá la consecución de objetivos diferentes: conseguir más muertes que el adversario, destrozar sus estandartes en un tiempo determinado, sobrevivir a un ruedo lleno de fieras salvajes o acabar con extraordinarios jefes finales. Sin duda, el camino que tiene que tomar Agripa es el más duro, pero en todo momento estará apoyado por su joven amigo Octavio que juega un papel mucho más tranquilo. Esto no significa que su tarea sea más sencilla. Hay niveles protagonizados por Octavio que pueden llegar a causar desesperación si no se tiene un poco de paciencia. Tanto Agripa como Octavio irán apareciendo según se va desvelando la historia y el misterio que rodea a la muerte de Julio César. ***Shadow Of Rome*** sabe mantenernos en vilo hasta el final, por lo que averiguar qué pruebas o peligros deberemos enfrentar en el circo se une al argumento en sí de esta aventura. Para colmo, los niveles de cada circo se van abriendo en un modo independiente con el que disfrutar de la lucha en cualquier instante. **R. DREAMER**

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Coliseos > 03 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

18+

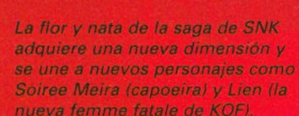
GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,5	9,2	9,4	9,3
Espectacular es la palabra que mejor define la forma en la que Capcom ha sido capaz de recrear Roma, su Coliseo, calles y edificios más emblemáticos que cobran vida con una iluminación muy realista.	Aunque sobre gustos no hay nada escrito, la banda sonora de Shadow Of Rome se mueve al ritmo de lo que sucede en pantalla. Las composiciones orquestales no pierden el compás en ningún momento.	La diversión está garantizada con los combates de gladiadores; después, ya sea como un descanso o como el complemento ideal, la parte que le toca a Octavio de la aventura también tiene su encanto.	Alcanzar el final de la aventura ya tiene mérito, pero para los que quieran sacarle el máximo partido a cada enfrentamiento en la arena, las pruebas se desbloquean en un modo completamente aparte.



KING OF FIG

SNK celebra el décimo aniversario de su saga de lucha con la primera entrega de King Of Fighters en 3D





La flor y nata de la saga de SNK adquiere una nueva dimensión y se une a nuevos personajes como Soiree Meira (capoeira) y Lien (la nueva femme fatale de KOF).

Después de pasar dos años en la sombra en el país del Sol Naciente y casi diez sin aparecer por el mercado europeo, **SNK** regresa con más fuerza que nunca. Si en anteriores números os mostrábamos la *review* del *pack* que incluye *KOF' 2000* y *KOF' 2001*, ahora es el primer *King Of Fighters* poligonal de la historia el que irrumpe en el mercado español, y en una edición similar a la aparecida en Japón. El *pack* del juego ofrece un libro con los movimientos especiales de todos los personajes y un DVD-Vídeo con material inédito de la saga, una especie de «Making Of» de ***Maximum Impact*** y entrevistas con productores, diseñadores y hasta con el ilustrador «oficial» elegido por **SNK** para la ocasión (en este caso, Falcoon). La jugabilidad siempre ha sido el punto fuerte de todas las entregas de la saga (no es de extrañar, ya que el *hardware* de **NeoGeo**, para el que fueron diseñadas nada menos que nueve entregas de *KOF*, tiene ya unos 14 años y no está para florituras gráficas), y en esta ocasión, a pesar del radical paso a las 3D, no sólo ha aumentado la jugabilidad, sino que se han ganado movimientos, posibilidades y personajes. **SNK** ha logrado combinar los elementos típicos de los juegos de lucha poligonales (como la posibilidad de atacar a los personajes en el sue-



HTERS
MAXIMUM IMPACT





Novedades

Junto al nuevo engine gráfico, **SNK** ha incluido diversas novedades en ***Maximum Impact***. Algunas de las más importantes son su cuidado modo Historia y los nuevos trajes para cada personaje.

//La jugabilidad de Maximum Impact mezcla elementos clásicos con posibilidades 3D//

lo, decidir cuándo nos ponemos en pie o movernos hacia el fondo del escenario) con los trabajados *combos* y movimientos especiales característicos de la saga. Se ha dotado a ***Maximum Impact*** de una mayor libertad a la hora de combinar, «rematar» y hacer *juggles*, algo que sabrán apreciar tanto los aficionados a los *beat'em-up* 2D como los expertos en *Tekken*, aunque al principio los puristas de la saga de Kyo e Iori no se sentirán muy cómodos con la nueva mecánica. Técnicamente, el motor gráfico poligonal le da una nueva dimensión al universo *KOF*, aunque **SNK** ha recreado todas las animaciones de los personajes «a mano», sin hacer uso de técnicas de *motion capture*, algo que asemeja ***Maximum Impact*** a las anteriores entregas en 2D, pero que hace los movimientos de los luchadores algo artificiales. Junto a este gigantesco paso a las 3D, las novedades más importantes que incluye ***Maximum Impact*** es un nuevo modo *Challenge*, en el que deberemos cumplir ciertos objetivos a lo largo de una buena cantidad de niveles, y nuevos trajes (desbloqueables a través del modo mencionado), que gracias a las 3D permiten cambiar el aspecto de los luchadores casi totalmente manteniendo sus movimientos intactos. Como guinda, resulta indispensable destacar la traducción de todos los textos del juego (útil para el nuevo modo Historia) y la posibilidad de jugar a 60 Hz. ➡ DOC



Los movimientos especiales han ganado en espectacularidad con las 3D.

EL SALTO A LAS 3D

Algunos escenarios clásicos de la saga también han dado el salto a las 3D, como el de *NeoGeo Land*

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ignition/Virgin PLAY Programador > SNK Jugadores > 1-2 Personajes > 20 Niveles de Dificultad > 7 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (98 KB)



GRÁFICOS 8,9



Aunque el modelado 3D no está nada mal, las animaciones (hechas «a mano») le dan un aspecto algo pobre a su apartado gráfico. En general, el salto a las 3D no les ha sentado nada mal a Kyo y compañía.

MÚSICA / FX 9,0

Aunque su banda sonora no es tan buena como las creadas para las entregas 2D de la saga, está «correcta» y, sobre todo, muy en la línea de los King Of Fighters bidimensionales. Las voces están en inglés.

JUGABILIDAD 9,3



La combinación entre la jugabilidad clásica 2D y los elementos típicos de la lucha tridimensional le ha dado un buen resultado a SNK. Gustará a los fanáticos de la saga y a los «nuevos» por igual.

DURACIÓN 8,7

Junto al modo Vs., principal pilar de duración en este tipo de títulos, encontraremos un trabajado modo Historia con todo tipo de secuencias como nunca habíamos visto en la saga. No posee modo On-Line.



PS2 9,1 GLOBAL

SUIKODEN IV

Las «108 Estrellas Del Destino» debutan en PlayStation 2 en el Viejo Continente

Un cuento medieval chino que narra la historia de 108 individuos sin nada en común que se reúnen por el azar del destino y acaban salvando el mundo que sirvió de inspiración a los estudios de la capital japonesa de **Konami** para crear una de las sagas más respetadas dentro de los RPG. Esta cuarta entrega sigue las mismas premisas, aunque han cambiado bastantes cosas. Los personajes principales son unos jóvenes cadetes de un reino en peligro, desterrados injustamente y obligados a navegar por el ancho mar. Y es que la mayor novedad del juego consiste en que se desarrolla en un archipiélago de islas pequeñas, de tal modo que para movernos serán necesarias diferentes embarcaciones. El manejo de estas naves es muy sencillo, basta con indicar el destino en un mapa y llegaremos sin demasiadas complicaciones aunque, eso sí, seremos asaltados numerosas veces por enemigos. Y es que en ***Suikoden IV*** las batallas por turnos siguen presentes y seguramente más que nunca, por lo que los poco aficionados a estos enfrentamientos pueden desesperarse pronto. Al menos existen diferentes tipos. Las clásicas

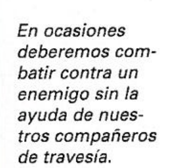
PERSONAJES
Reunir a las 108 Estrellas del Destino no será tarea sencilla. Conseguir la colaboración de algunos será toda una odisea.

Las batallas navales se desarrollan sobre un tablero dividido en cuadrículas. Los barcos se moverán por turnos y dispararán sus cañones de runas cuando estén a tiro.



La historia de la saga

El primer capítulo apareció en 1995 para la recién estrenada **PSone**. Se convirtió de inmediato en un clásico, y años más tarde fue lanzada una secuela que también llegó a España. Incluso se creó una especie de aven tura conversacional llamada «Suiko Gaiden». Sin embargo, la tercera entrega (primera para **PS2**) no llegó a Europa.



En ocasiones deberemos combatir contra un enemigo sin la ayuda de nuestros compañeros de travesía.



en las que damos órdenes a nuestro grupo (compuesto por cuatro personajes), duelos uno contra uno (que se desarrollan de una manera similar al clásico juego «piedra, papel, tijera») y batallas navales (simples pero divertidas). La complicación de la entrega anterior ha sido muy mitigada, y nuestra evolución por estas tierras transcurrirá sin muchas sorpresas ni complicados menús. Se trata de un título tranquilo, que los aficionados a los RPG por turnos de toda la vida sabrán apreciar, sobre todo por el hecho de encontrarse traducido al castellano y con la opción de 60 Hz. (¡bien por **Konami**!). Más que correcto en sus apartados técnicos; no pasará a la historia, pero merece la pena. ➾ DANI3PO

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1 Personajes > 108 Niveles > 1 Archipiélago Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (98 KB)

12+

GRÁFICOS 8,9
Aunque el motor gráfico ya se encuentra un tanto desfasado (es el mismo de la tercera entrega), tanto personajes como escenarios siguen contando con el encanto que ha hecho famosa a la saga.

MÚSICA / FX 8,9
La interpretación de las voces (una novedad en la saga) es muy buena, aunque permanezcan en inglés. Las melodías que nos acompañan se dejan escuchar, pero no están a la altura de otras producciones.

JUGABILIDAD 9,0
Aquellos que disfruten con los juegos «tranquilos» y no se desesperen con las batallas por turnos lo encontrarán irresistible, y más si han jugado con las anteriores entregas de la saga.

DURACIÓN 9,2
Llegar a final de la aventura te llevará alrededor de 30 horas (muchas de las cuales te las pasarás viendo secuencias). Para conseguir a tus 107 compañeros, deberás dedicarle mucho más tiempo.





ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN

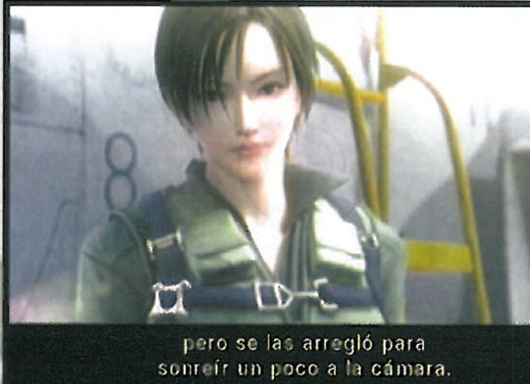
¿Un Ace Combat monótono? ¿Estamos ante el ocaso de la civilización occidental, tal y como la conocemos? La cosa no llega a tanto, aunque estamos muy decepcionados

No hay nada más temible que un fan desengañado. Es la única explicación para justificar mi estado de ánimo ante la última entrega de la franquicia *Ace Combat*. Como devoto seguidor de esa saga de simuladores de vuelo con alma *arcade*, esperaba ansioso este nuevo episodio en el que supuestamente se iba a dar por fin el salto a los combates On-line. Ya hace meses que **Namco** anunció que eso no iba a ser posible. De acuerdo, no importa con tal de que fuera igual de espectacular y divertido que las entregas anteriores. Esa es la impresión inicial que ofrece ***AC Jefe De Escuadrón***. Las texturas fotográficas en montañas y valles, la meticulosa recreación de modelos de cazas de combate reales... Todo parece fantástico. Se ha incorporado un nuevo sis-





¿A quién se le ocurre ordenar a un caza perseguir un coche? Esta misión es tan horrenda a nivel gráfico como ridícula.









tema de control, bautizado como *Wingman Command*, con el que se pueden asignar sencillas órdenes a tus compañeros de escuadrón. Hay un modo Historia tan ambicioso como el del *AC3* japonés (en la PAL lo masacraron salvajemente) y cerca de 14 horas de diálogos digitalizados. Pero aún con todo esto ¿cómo logra aburrirme tanto ***AC Jefe De Escuadrón*** después de 13 misiones? Quizá sea la propia historia, que rompe el ritmo del juego con sus numerosas secuencias de animación. La racanería de los programadores a la hora de asignar el número de misiles que puede cargar cada avión tampoco ayuda. Los *Ace Combat* siempre han sido el paradigma del *arcade*, de la jugabilidad por encima de todo, pero el ahorro de misiles para no quedar colgado al final de la misión no fomenta precisamente la diversión. Posiblemente la fórmula *Ace Combat* esté agotada. Desde sus orígenes en **PSone**, la franquicia no ha introducido cambios sustanciales salvo una creciente calidad gráfica que le iba acercando cada vez más a los simuladores profesionales de vuelo. **Namco** debería plantearse novedades más drásticas que unas cuantas *intros* si quiere que la saga *Ace Combat* siga siendo la reina de los cielos.

SUPERNENA & NEMESIS

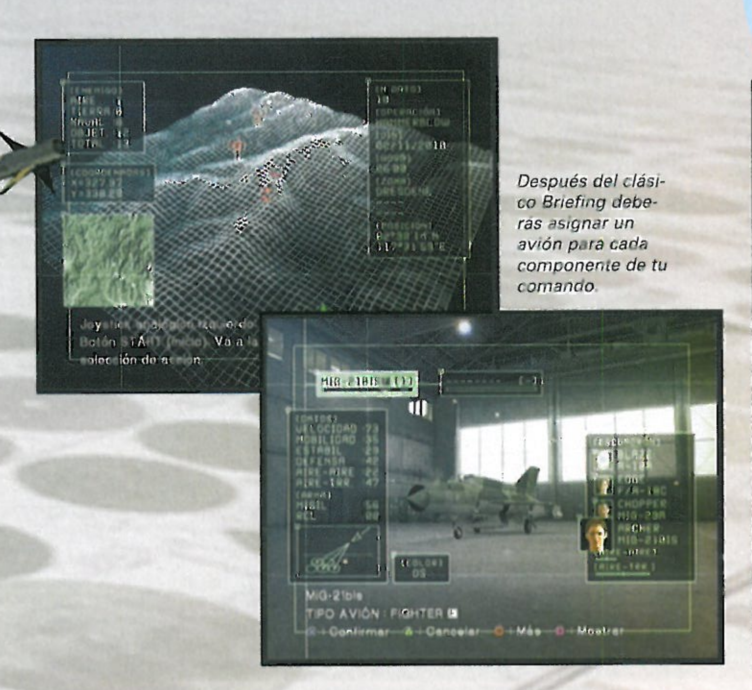




//Pilotarás fieles reproducciones de los más conocidos cazas//

MÁS DE 50 AVIONES

Todos ellos fieles recreaciones de modelos reales de *Boeing, Lockheed Martin, BAE* y otros...



Después del clásico Briefing deberás asignar un avión para cada componente de tu comando.



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Aces Project Jugadores > 1
Misiones > +30 Aviones > +35 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (63 KB)

12+

GRÁFICOS 8,8
Salvo en el caso de la patética persecución del coche, Ace Combat Jefe De Escuadrón mantiene el soberbio nivel gráfico de sus predecesores. Lo mejor, las montañas y el modelado de los aviones.

MÚSICA / FX 8,9
Cerca de 14 horas de diálogos digitalizados, en inglés y con subtítulos en castellano. El modo Arcade se acompaña de una banda sonora de Rock al más puro estilo de los Ace Combat de PSone.

JUGABILIDAD 9,0
Namco fue la pionera en unir los gráficos de un simulador de vuelo profesional con una mecánica 100% arcade. La fórmula sigue siendo igual de divertida, pero acaba aburriendo tras unas cuantas fases.

DURACIÓN 9,0
Más de 30 misiones. Un modo Arcade totalmente independiente. Llega a ser monótono, pero hoy en día no encontrarás un simulador de vuelo mejor en PlayStation 2.



MECHASSAULT 2: LONE WOLF

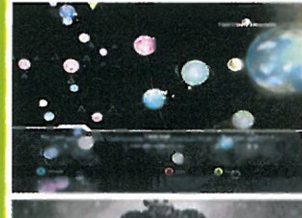


Batallas a lomos de criaturas mecánicas en un futuro poco esperanzador

Hace más de dos años el original *Mechassault* inauguró la era del juego On-line en la consola de **Microsoft** a través de *Xbox Live*. Pronto se convirtió en el más jugado de la red. Ahora los programadores originales, **Day 1 Studios**, en colaboración con **Fasa Studios** (creadores de la franquicia *Mechwarrior*) vuelven a la carga con una segunda entrega que mejora y potencia todos los aspectos de su predecesor. La mecánica sigue centrada en el *shooter* en tercera persona, por lo que cambia sustancialmente el desarrollo de las misiones. Antes, comenzábamos controlando a uno de estos engendros mecánicos de doce metros de altura. Ahora, el protagonismo recae sobre un hombre que durante la mayor parte del tiempo irá enfundado en una especie de armadura llamada «Battle Armor». De este modo tendremos mucha más movilidad, seremos capaces de saltar y encaramarnos a los edificios y, en general, ofrece un estilo de juego mucho más ágil y con más posibi-

Xbox Live

En el modo Conquista competiremos con otros jugadores por el control de la galaxia.





Además de Xbox Live, el juego incluye la opción de pantalla partida.







lidades. Cuando las cosas se pongan feas, podremos «neurohackear» a alguno de los «mechs» rivales y tomar su control, en secuencias que se parecen más a las del primer título. También existirá la posibilidad de manejar otros vehículos, como tanques. El desarrollo del modo Campaña, pese haber sido mejorado, ne deja de ser un «mata-mata» sin demasiada sustancia, una vez que nos hayamos acostumbrado al tremendo poder destructivo de los robots y a la posibilidad de derribar cualquier construcción. El modo Multijugador es sin duda la estrella de la función y sin duda enganchará a muchos usuarios, aunque ahora existen alternativas mucho más atractivas, como *Halo 2* o *Ghost Recon 2*. DANI3PO

//El modo Multijugador sigue siendo la estrella de la función//

El «Battle Armor» es el vehículo más ágil y versátil de todo el juego, aunque algo frágil.

TRANSPORTE
A lo largo de nuestra aventura podremos utilizar diferentes vehículos, como unas gigantescas naves aéreas que transportarán a nuestros robots de un lugar a otro del mapeado

Género > Formato > Compañía > Programador > Jugadores >
Modos de Juego > Niveles de Dificultad > Texto/Doblaje > Grabar Partida >

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	8,9	8,4	8,4
El sólido frame rate y la posibilidad de destruir de un modo espectacular todas las construcciones de los escenarios contrastan con unos entornos algo sosos y bastante repetitivos en su gran mayoría.	Grupos de lo más cañero como Papa Roach o Korn integran la banda sonora, que intenta en todo momento añadir tensión a los enfrentamientos. Los efectos de sonido son tan contundentes como se esperaría.	Los diferentes tipos de control de cada uno de los vehículos son muy sencillos, y en todo momento te sentirás inmerso en la acción. Sin embargo, el desarrollo de las misiones no varía mucho de unas a otras.	La camapaña para un sólo jugador es bastante corta, y dada la abundancia de items de salud no te será muy complicado completarla. El modo On-line es el que alargará la vida del juego sustancialmente.

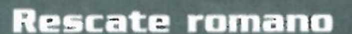
XBOX
8,6
GLOBAL

PROTEGER
Ese será el comienzo de la aventura, mantener a salvo a un obispo romano de los pictos

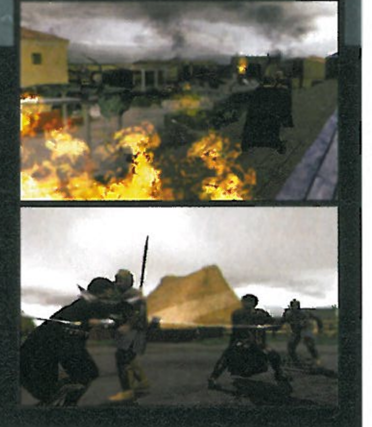
EL REY ARTURO

Un juego sobre la última versión cinematográfica del mito

Según los últimos estudios históricos, la leyenda del Rey Arturo proviene de un general romano, Artorius Castus y los caballeros sármatas bajo su mando. La película y el juego intentan recrear, de una forma bastante libre, el nacimiento de este personaje de leyenda. ***El Rey Arturo*** cuenta con versiones para **PlayStation 2**, **GameCube** y **Xbox**. Aparte de las diferencias técnicas el juego es exactamente igual en los tres formatos. Siguiendo el argumento del largometraje, encarnaremos a los personajes principales. Al principio de cada nivel se podrá escoger entre una pareja, ya sea Arturo y Lancelot, Tristán y Bors o más adelante a la mismísima Ginebra. La aventura nos sumerge en un *beat'em-up*, con una factura gráfica bastante cuidada, cuyo principal aliciente es ir descubriendo la historia que rodea el comienzo de la leyenda. El uso de diferentes armas, espadas, arcos y otros artilugios así como montar a caballo, son algunas de las divertidas acciones que propone este título, que sin ser una joya, por lo menos entretiene. **R. DREAMER**



Rescate romano



Tras el Muro de Adriano hay que rescatar al joven Alecto, protegido del Papa. Lucius Artorius y sus caballeros sármatas acuden en su ayuda antes de que los sajones arrasen el norte del país. Pero allí descubren que el padre del muchacho es un tirano con los habitantes del lugar que trabajan en sus tierras y tiene apresada a la bella Ginebra.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Krome Studios
Jugadores > 1 - 2 Niveles de Dificultad > 3 Fases > 6 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

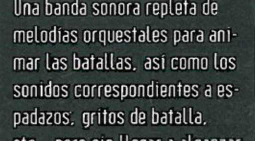
12+




	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,8	8,5	8,0	8,3	8,5
Xbox	8,8	8,5	8,0	8,3	8,5
PS2	8,8	8,5	8,0	8,3	8,5







Gráficos: Hay detalles sorprendentes y muy cuidados, como el agua o la dinámica de los cuerpos inertes que son arrastrados por la corriente. Sin embargo, la animación de los personajes deja bastante que desear.

Música / FX: Una banda sonora repleta de melodías orquestales para animar las batallas, así como los sonidos correspondientes a espadazos, gritos de batalla, etc., pero sin llegar a alcanzar en ningún caso la perfección.

Jugabilidad: Para tratarse de un beat'em-up, está bastante chapado a la antigua, ya que se echa de menos una mayor variedad de golpes y que se pudieran encadenar de una forma clara distintos golpes (combos).

Duración: A pesar de la simplicidad de su mecánica, el argumento puede ser un incentivo para aquellos que avancen en la aventura. De cualquier forma, si la historia no engancha, será fácil que vuelva pronto a la estantería.

MEJOR VERSIÓN



Tan sólo la ligera ventaja gráfica consigue que la versión para Xbox destaque del resto.



GAMEBOY ADVANCE

METAL SLUG ADVANCE

VEHÍCULOS
Este *Metal Slug* de **GBA** no renuncia a nada, ni siquiera a los vehículos de los MS recreativos: el tanque, el avión, el mecha bípedo...







La inolvidable saga shooter de NeoGeo se estrena en GBA a lo grande

Las portátiles de nueva generación ya están prácticamente aquí, pero **GBA** aún conserva ases en la manga para seguir encandilando a los usuarios. Esta última jugada no proviene de **Nintendo**, sino de **SNK Playmore**, que al fin se ha atrevido a trasladar la franquicia *Metal Slug* a **GBA**. La trilogía *CT Special Forces*, un plagio excelente de la saga *shooter* de **SNK**, demostró que la idea de adaptar los *Metal Slug* era factible. Puede que la venerable **GBA** haga el ridículo a la hora de generar polígonos, pero se comporta como una campeona con los gráficos *bitmap*. ***Metal Slug Advance*** es el mejor ejemplo de esto. Es la glorificación extrema de las 2D, de una mecánica de juego entrañable y directa, perfecta para disfrutar en cualquier momento y lugar. Creado específicamente para **GBA** (no se trata de ninguna conversión de los *Metal Slug* recreativos), ***MS Advance*** incorpora además una barra de energía, gracias a la cual ya no perderás una vida cada vez que tu personaje reciba un disparo. Pero no te confíes. Superar sus 5 niveles será una tarea sólo para titanes. **NEMESIS**







Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho Compañía > Ignition Programador > SNK Playmore Jugadores > 1 Misiones > 5 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Cartucho (3 Partidas)

12+



GRÁFICOS 9,3

El primer Metal Slug para GBA no renuncia a la animación y el magnífico detalle gráfico que hicieron famosas a las entregas de los salones recreativos. Parece increíble lo que puede dar de sí la GBA en 2D.



MÚSICA / FX 9,0

SNK Playmore ha incluido además en GBA muchos de los efectos de sonido y los gritos digitalizados de las versiones «mayores». La música está muy bien, pero queda eclipsada por los tiros y explosiones.

JUGABILIDAD 8,8

Uno de los mayores aciertos de Metal Slug Advance ha sido desechar la clásica mecánica «un toque, muerto» de las coin-op originales por una barra de energía, mucho más práctica.

DURACIÓN 8,5

La mayor complicación de Metal Slug Advance no es llegar al final, sino conservar las más de 100 tarjetas coleccionables. Cada vez que mueras perderás todas las conseguidas en esa fase.





GLOBAL 9,0



NBA 2K5

Baloncesto de primera a bajo precio

Aunque la temporada de la NBA se inició hace unos meses, **Sega** ha decidido esperar un poco para lanzar la cuarta entrega de *NBA 2k* para **PlayStation 2** y quinta en el total de las consolas. Tras dejar atrás la adaptación de un programa creado para **Dreamcast**, la saga presenta un programa muy competitivo. Para ello ha mejorado el apartado gráfico, incluyendo *zoom* en las diferentes cámaras, a lo que une su habitual espectacularidad en las repeticiones y en las múltiples secuencias. En este sentido se deja notar la colaboración de la cadena televisiva ESPN, que conjuga perfectamente el ritmo de las retransmisiones con los comentarios del ex-jugador de la NBA Bill Walton y de Michelle Tafoya. Por lo que respecta al control, el nuevo programa de **Sega** sigue acercándose a la saga *NBA Live*. Si el año pasado incluyeron los movimientos especiales con el *pad* analógico derecho (al estilo del *Free Style*), en esta ocasión han recogido el denominado «Paso Fuerte» (con el Triángulo) así como que se han cambiado las jugadas predefinidas al *pad* digital. Con ello se

ESPECTÁCULO TELEVISIVO
La participación de la cadena televisiva ESPN, se deja notar en el ritmo de los partidos destacando las secuencias y repeticiones.

//R. Wallace sustituye a Iverson en tareas publicitarias//

Entrenador

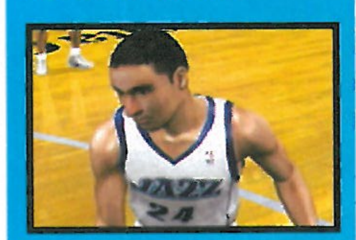
La clásica NBA ofrece la posibilidad de jugar los partidos o actuar como entrenador. En el último caso, hay que decidir sobre aspectos deportivos como los cambios, la defensa o el número de tiros que realizará cada jugador en los diferentes periodos, y psicológicos (respondiendo mediante opciones multirespuesta a problemas de los jugadores).

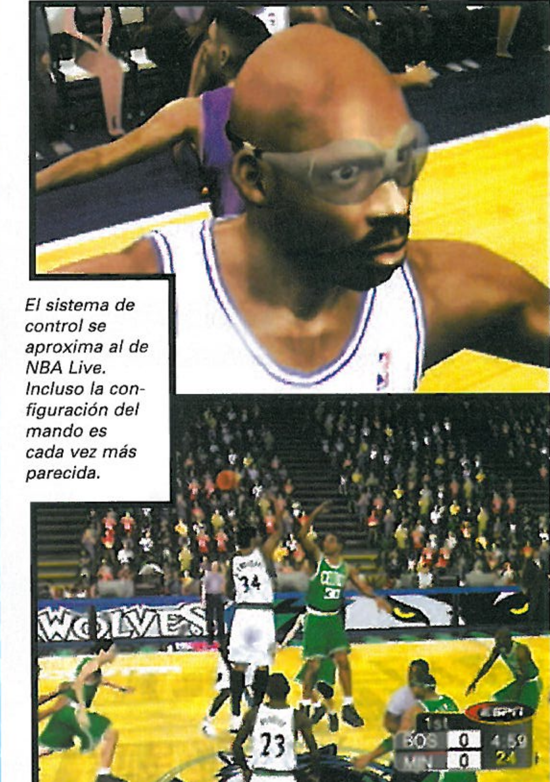


consigue una mayor variedad de posibilidades y más sencillez a la hora de utilizar sistemas de juego, aunque al realizar varios amagos sucesivos presenta algunos problemas de sincronización que hacen que no se tengan demasiado claros los movimientos futuros del jugador. Al margen de este problema, la jugabilidad es comparable a la de su único rival, *NBA Live 2005*. Sin embargo, su reducido precio (29,99 Euros) supone un ahorro de casi el 50 por ciento con respecto a su rival de **Electronic Arts**. Además, en el apartado de las opciones, ***NBA 2k5*** también muestra un buen nivel, recogiendo como novedad la posibilidad de actuar de entrenador a la hora de determinar los jugadores que harán los tiros o para determinar el tipo de defensa. Junto a este modo, se vuelven a incluir los partidos callejeros en el modo 24/7, en el que se incrementan los objetos y retos, así como diferentes modalidades de baloncesto callejero.
Todos estos elementos convierten al programa de **Sega** en una alternativa seria que además permite ahorrar una importante suma de dinero. **CHIP&CE**

Raúl López

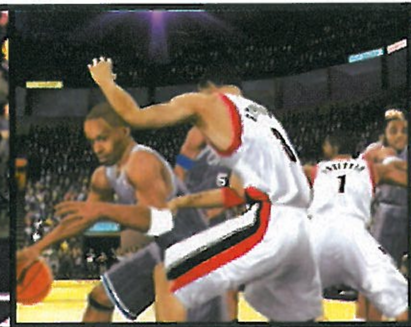
Tras la sorprendente ausencia en la anterior versión, el nuevo programa cuenta con la presencia de Raúl López. Los jugadores históricos también están presentes.

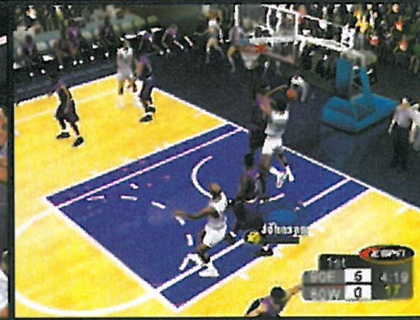




El sistema de control se aproxima al de NBA Live. Incluso la configuración del mando es cada vez más parecida.







En La Calle

De nuevo, el modo 24/7se inicia con la creación de un jugador. Con los partidos se logran obtener diferentes objetos, muchos de ellos nuevos.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Desarrollador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Equipos > NBA+Históricos Competiciones > 5 Niveles Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > 928 KB

3+

GRÁFICOS 8,9



Es el programa de baloncesto con mayor número de secuencias. Además, la incorporación de planos más cercanos hace que aumente la espectacularidad durante los partidos.

MÚSICA / FX 8,4

La música puede resultar odiosa para los que no sean aficionados al rap. En los comentarios, sólo disponibles en inglés con acento americano, destaca el papel del ex-jugador de la NBA Bill Walton.

JUGABILIDAD 9,0

La aproximación al sistema de control de NBA Live es evidente. En el modo Entrenador, hay que tener un cierto nivel de inglés para poder solucionar con éxito los problemas de los jugadores.

DURACIÓN 9,1

Si a la ya larga NBA, le sumamos la enorme variedad de opciones y modos de juego, se abre un importante abanico de posibilidades. Es una pena que no presente la opción de jugar a través de Internet.

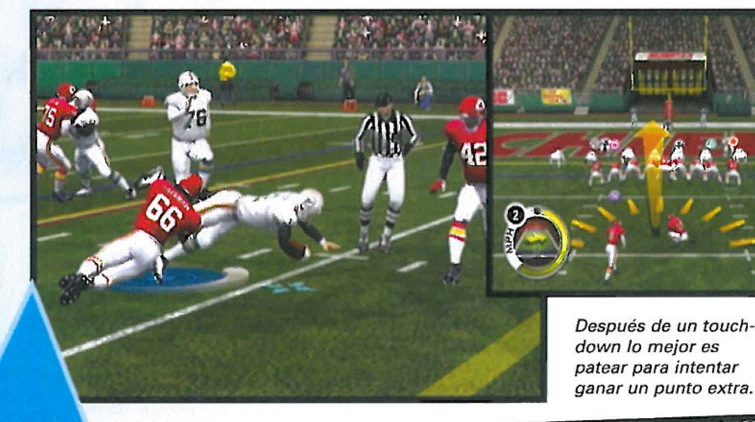






ESPN NFL 2K5

El fútbol americano visto a modo de retransmisión televisiva



Después de un touchdown lo mejor es patear para intentar ganar un punto extra.

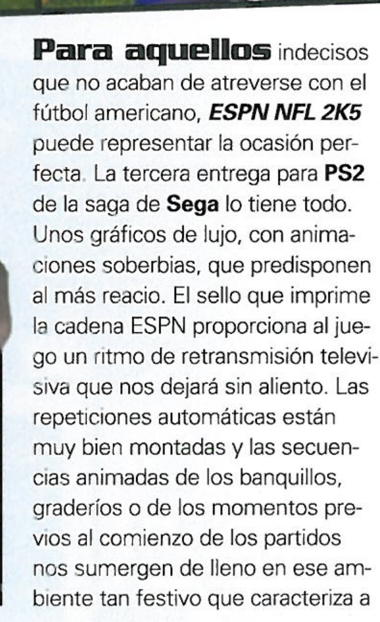
Aniversario

La ESPN celebra por todo lo alto su 25 aniversario. Podemos rememorar históricos enfrentamientos entre equipos de leyenda.

EN PRIMERA PERSONA
Disputar los partidos desde la perspectiva del casco es un desafío en toda regla. Con «R» miramos a derecha e izquierda







Para aquellos indecisos que no acaban de atreverse con el fútbol americano, ***ESPN NFL 2K5*** puede representar la ocasión perfecta. La tercera entrega para **PS2** de la saga de **Sega** lo tiene todo. Unos gráficos de lujo, con animaciones soberbias, que predisponen al más reacio. El sello que imprime la cadena ESPN proporciona al juego un ritmo de retransmisión televisiva que nos dejará sin aliento. Las repeticiones automáticas están muy bien montadas y las secuencias animadas de los banquillos, graderíos o de los momentos previos al comienzo de los partidos nos sumergen de lleno en ese ambiente tan festivo que caracteriza a este deporte. Todo esto no sería más que fuegos de artificio si no estuviera respaldado por una jugabilidad convincente. Las posibles dificultades derivadas de la complejidad táctica del *football* se solventan gracias a que podemos solicitar asistencia para elegir la jugada más conveniente. Como novedades más interesantes destacan un modo que celebra el 25 aniversario de la cadena, donde podremos revivir duelos entre equipos legendarios y un efectivo movimiento que permite deshacerse del defensor en plena carrera, cuando éste ya ha iniciado el placaje. Su precio, 29,99 Euros, lo acerca todavía más al emblemático *Madden*. MOLOKAI

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Competiciones > 6 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (785 KB)

3+



GRÁFICOS 9,4
Deslumbrantes. Probablemente los mejores que hayamos visto en este deporte. Montaje visual a ritmo de un apabullante espectáculo televisivo. Grandes animaciones, incluido todo lo que rodea los partidos.



MÚSICA / FX 9,0
El sonido es de primera. Se escucha cada bloqueo, cada placaje como si estuviéramos sobre el mismísimo césped. Banda sonora al típico estilo de la ESPN. Comentarios de los locutores de la cadena.

JUGABILIDAD 8,7
Se nota la mejora en la IA y han aumentado las posibilidades tácticas. Con algo de práctica no es difícil realizar buenas jugadas. El Football «en primera persona», ideal si no os importa recibir por todos lados.

DURACIÓN 8,6
Partidos rápidos, temporada, torneos y, para cuando nos cansemos, siempre queda el trabajoso modo Franquicia. En el «Crib» se pueden desbloquear premios ocultos y participar en diferentes juegos.





ESPN NHL 2K5

Sega propone un juego de hockey hielo con un desbordante despliegue visual

Nuevos minijuegos
Además de los ya habituales concursos de tiro o de habilidad hay multitud de minijuegos y desafíos



Nadie mejor que los estadounidenses a la hora de dar cobertura a un espectáculo deportivo. La poderosa cadena ESPN hace que ***NHL 2K5*** parezca una verdadera retransmisión televisiva, con nosotros como espectadores privilegiados. La ya de por sí arrolladora velocidad del *hockey* hielo se ve acentuada por un dinámico montaje visual. La alternancia de cámaras, las repeticiones desde diferentes ángulos y las múltiples secuencias animadas dan al juego grandes dosis de intensidad. El control no está nada mal, aunque en este sentido los habrá que prefieran el mayor repertorio técnico y táctico del *NHL 2005* de **EA**. De los nuevos movimientos sobresale un sistema para volver a la zona defensiva con rapidez y el *Pass & Go*, que consiste en pasar a un compañero mediante L2 para pedir posteriormente el *puck* con un nuevo toque del mismo botón. Pero el recién estrenado modo *Party* es la verdadera aportación a esta entrega de la saga. En él encontraremos gran cantidad de minijuegos y desafíos que liberarán las tensiones propias de una competición tan profesional como es la NHL. **MOLOKAI**

Deslizarse por el hielo está muy bien y si por el camino tumbamos a unos cuantos rivales, mejor.



Para que no perdamos de pista la pastilla, han tenido el buen detalle de rodearla de un sombreado gris.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Competiciones > 5 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [2424 KB]

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	8,5	8,5	8,6
Son muy buenos, pero sin llegar a la altura de los de su «hermano» NFL 2K5. Cuidados menús, presentaciones a la americana y muchas secuencias que mantienen el ritmo a toda máquina.	Podemos seleccionar curiosos temas musicales en una jukebox. Los locuaces comentaristas de la ESPN, algo repetitivos, retransmiten cada jugada a desbordante velocidad. Efectos sonoros muy reales.	Los usuarios que sólo busquen llegar y marcar en cada jugada pueden verse contrariados. No es sencillo batir a los porteros. Mayor realismo de las frenadas respecto a la entrega del año pasado.	La inclusión de los entretenidos minijuegos le da vida extra a NHL 2K5. Costará un tiempo descubrir todas las opciones y premios ocultos. Lamentablemente no han incluido, en España, opciones On-line.



PS2
8,6
GLOBAL



CALL OF DUTY

Las conversiones de títulos para consolas «mayores» nunca han dado buenos resultado en **N-Gage**, y *Call Of Duty* no es una expepción. A pesar de contar con casi todas las posibilidades de las otras versiones (tres visiones de la guerra diferentes según el bando, armas y escenarios reales, y gran rigor histórico) todo se echa a perder ante la excesiva ambición de los programadores por recrear un entorno tridimensional. La escasa fluidez del motor gráfico, junto con un control que roza lo imposible, terminan por acabar con todas nuestras esperanzas de divertirnos con el juego. DANI3PO

Podremos empuñar una gran variedad de armas extraídas de la época en la que se desarrolla el juego.

Multiplayer

Gracias a la tecnología *Bluetooth* que incorpora la portátil de **Nokia** podremos competir junto con tres amigos más en cuatro niveles multijugador creados para la ocasión, con varias modalidades.

Género > Shooter Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Activision Jugadores > 1-4 (Bluetooth)
Fases > 12 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (4 Partidas)

12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	N-GAGE GLOBAL
7,1	8,5	8,7	6,9	7,3

X-MEN LEGENDS

Lo mismo que habéis leído en el comentario superior puede aplicarse a esta producción. La idea de controlar a los héroes más populares del tebeo en un RPG de acción parece atractiva, y así resultó en las versiones para las 128 *bits*. En **N-Gage** la cosa cambia ante el pequeño tamaño de la pantalla, que hace que el desarrollo sea muy confuso al no poder ver a los enemigos hasta que se encuentren muy cerca. Ni siquiera el modo Cooperativo a través de *Bluetooth* logra salvar el resultado. DANI3PO

En cualquier momento podremos tomar el control de cualquiera de los cuatro integrantes de nuestro equipo.

Género > RPG de Acción Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Activision Jugadores > 1-4 (Bluetooth)
Fases > 22 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (6 Partidas)

12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	N-GAGE GLOBAL
8,9	8,8	8,9	7,2	7,8



VARIEDAD Podrás elegir entre 27 diferentes personajes sacados de la versión *EX2* de **GBA**



KING OF FIGHTERS EXTREME

Tras su paso por **Neo-Geo**, **PlayStation 2**, **Dreamcast** y **GBA**, ***KOF 2000*** llega a **N-Gage** con los mismos personajes y un aspecto similar a la versión para la portátil de **Nintendo**. Gráficos coloristas (pero animaciones bruscas) y un control preciso (aunque habrá que acostumbrarse al «buffering» de movimientos) son sus principales características. DOC



La posición de la pantalla de N-Gage no molestará en absoluto para jugar.

12+

Género > Beat'em-up Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Hudson Jugadores > 1-2 (Bluetooth)
Personajes > 21 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí



8,0 GRAFICOS



8,9 MUSICA/FX



8,0 DURACION



8,9 JUGABILIDAD



N-GAGE GLOBAL 8,6



IN-GAGE

SSX
OUT OF BOUNDS

El simulador de *snowboard* más rápido y divertido de la historia de los 128 *bits* llega a la portátil de **Nokia**. **Electronic Arts** ha conseguido incluir en esta versión para **N-Gage** todas las características que han hecho grandes a las entregas para las consolas de «sobremesa»: 10 personajes, las pistas clásicas de la saga y multijugador para hasta 4 jugadores por *Bluetooth*. DOC

TRICKY! En la versión portátil de SSX podremos hacer grinds, saltos y especiales





Los circuitos están sacados de las versiones «no portátiles» del juego de EA.

3+

Género > Deportivo Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Exient Jugadores > 1-4
Circuitos > 10 Personajes > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí



7,7 GRAFICOS



9,3 MUSICA/FX



8,0 DURACION

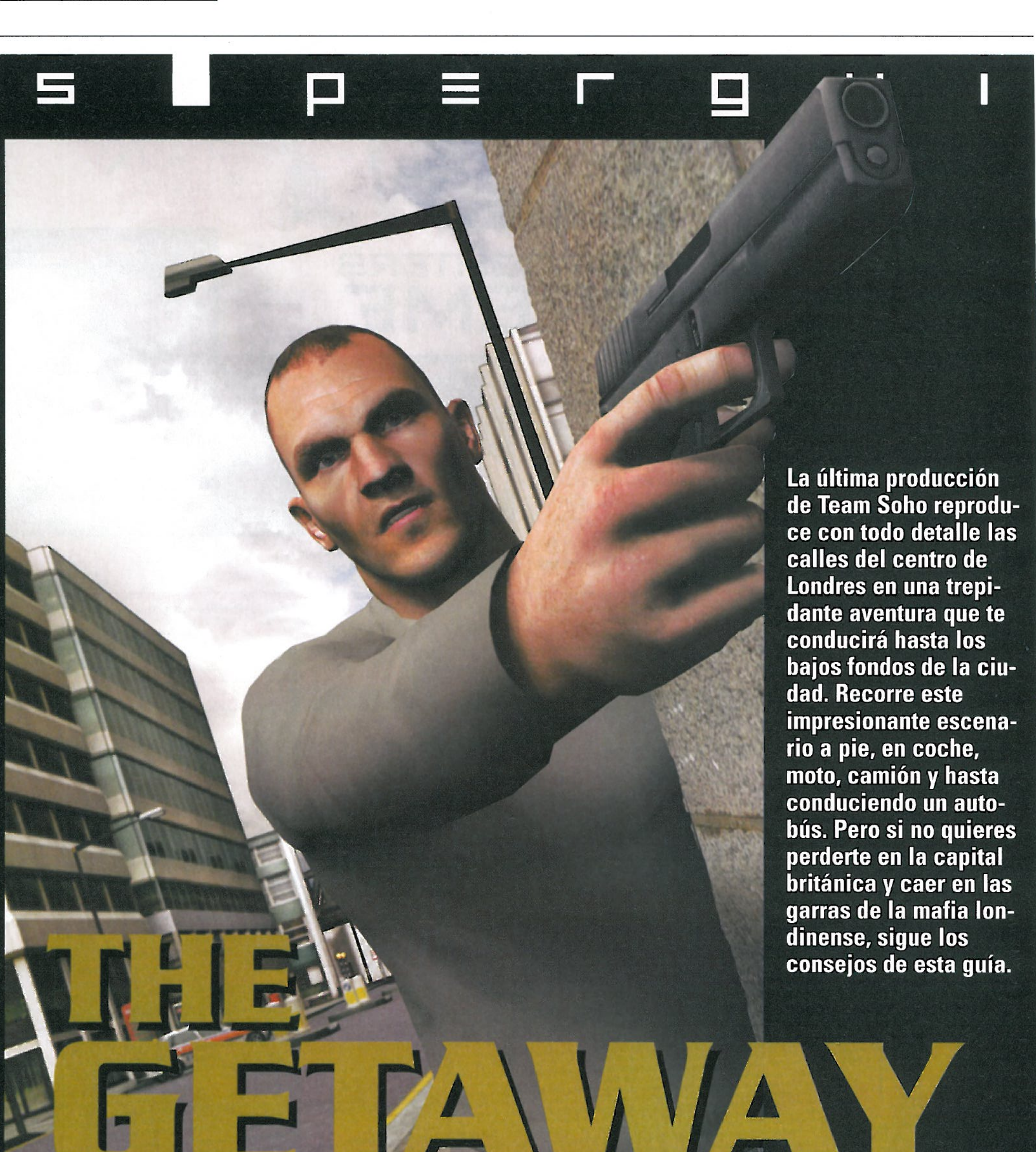


8,4 JUGABILIDAD



GLOBAL 8,3

supergui



THE GETAWAY
BLACK MONDAY

La última producción de Team Soho reproduce con todo detalle las calles del centro de Londres en una trepidante aventura que te conducirá hasta los bajos fondos de la ciudad. Recorre este impresionante escenario a pie, en coche, moto, camión y hasta conduciendo un autobús. Pero si no quieres perderte en la capital británica y caer en las garras de la mafia londinense, sigue los consejos de esta guía.

por Angelfran



PLAYSTATION 2



THE GETAWAY BLACK MONDAY

CAPITULO UNO

Al anterior The Getaway se le conoció como la réplica inglesa a GTA. En esta ocasión, además de mejores gráficos hay más vehículos y mucha más acción. Eso sí, encontrarás una reproducción perfecta de Londres, pero de momento nos metemos en el coche de policía con Ben Mitchell y sus compañeros, porque la acción empieza ahora mismo.

Sal del coche y ve al piso segundo del edificio. Espera a que se derribe la puerta y esposa a todos los que están dentro del piso. A estos no les mates, reserva las balas más adelante. Cuando te den el aviso de una puerta secreta, ve para allá y observarás el laboratorio de coca. Bien, sal al exterior del edificio y podrás probar tu puntería con todos los tipos que te están disparando. Sigue las órdenes de tu superior y acaba con todos ellos, al mismo tiempo, podrás entrenarte con las órdenes del pad para que Ben pueda parapetarse y esquivar las balas de los «malos».

Baja ahora al patio donde tendrás una pelea con tipos armados con automáticas. Puedes utilizar una bomba de humo para ayudar a tus compañeros y hacerte rápidamente con el control de la situación. Tras esto, tu jefe te indicará que subas al tercer piso del edificio donde se esconden los líderes de la banda de narcos. Bien, sube hasta el tercer piso y entra en la puerta abierta.

Está todo a oscuras, pero automáticamente se conectará la linterna de tu arma automática, avanza despacio por la casa y cuando tropieces con los dos tipos que tienen a la anciana como rehén, baja el arma y al mismo tiempo atácales con tus puños sin que les de tiempo a reaccionar.

Sal por la ventana y allí en el tejado caerá el resto de la banda. No ha sido una misión muy difícil.

CAPITULO DOS

Ahora tienes la oportunidad de conducir por el siempre caótico Londres... Y comprobar las capacidades de conducción de Black Monday. Puedes usar la sirena para despejar el camino hasta tu camino: el club de boxeo.

Entra dentro del edificio por las puertas rojas y sube por las escaleras, cuidado con el tipo que te está esperando arriba. Allí encontrarás una buena pelea, puedes utilizar los típicos elementos del ring de un gimnasio como los sacos de pelea para ponerte «en guardia». Sigue avanzando hasta que recibas nuevas instrucciones de tu jefe.

Entra en el edificio por la parte de atrás y avanza hasta que llegues a las escaleras que te conducen al sótano. Allí serás atacado de nuevo por tres tipos desde posiciones distintas.

Una vez allí tendrás que subir de nuevo y limpiar la zona de estos molestos tipos.

Por todo lo demás, no hay nada más que hacer en este violento capítulo.

CAPITULO TRES

Una nueva persecución en coche, así que utiliza de nuevo la sirena para abrirte paso. Tendrás unos «encuentros» con algunos vehículos que te dispararán. Una buena oportunidad para entrenarse en las persecuciones.

Una vez que llegues a tu destino, un duro combate empezará. Ten cuidado de no herir a tus compañeros, pues la refriega es tan grande que las balas silban por todas partes.

Avanza por los containers y cruza la puerta. Habrá más combates con toda clase de enemigos parapetados tras las lavadoras. Ten cuidado y como siempre avanza despacio y no dejando a nadie que escape. Tus compañeros te ayudarán en esta tarea.

Posteriormente llegarás a un área dominada por una gran máquina procesadora de metal. Este lugar está plagado de enemigos armados con automáticas, por lo que debes parapetarte metro a metro prácticamente y avanzando en zig-zag. Nada de avanzar en línea recta.

Así llegaras hasta el cubil de nuestro «amigo» letón. Le encontrarás en el área izquierda de su base y fuertemente protegido. No le dispares porque tu objetivo no es matarlo, sólo pégale una buena paliza.

CAPITULO CUATRO

Mantén vigilado a tu prisionero . Síguele cuidadosamente con el coche y entra dentro del edificio, después accede por las dobles puertas abiertas. En el interior y tras echar un vistazo a la maquinaria, comprueba la situación de máquinas y enemigos, y sube por las escaleras. Allí tendrás un encuentro con unos tipos que están vigilando. Entra por la puerta y alguien te dispara desde la mesa. Bien, ten sangre fría y ve a por él.

Sigue avanzando y encontrarás a tus enemigos bien parapetados en todas las distintas estancias, se trata de una fase de avanzar y disparar. Sigue así hasta que oigas una súplica lastimera de la mujer a la que tienes que rescatar. Búscala y cuando la encuentres empieza la parte más difícil de la misión. No debes permitir que Jackie, la rehén muera. Cuando salgas del edificio verás que el suelo se desploma sobre sí mismo, debes saltar con el botón Triángulo justo en el mismo borde del agujero. Jackie te seguirá por su cuenta. Mientras tanto, no dejes ningún enemigo con vida...

Una vez salgas del ascensor principal recibirás un duro ataque desde tu flanco derecho por lo que dispara en primer lugar en esa dirección.

Posteriormente tendrás la ayuda de tus amigos policías y más adelante recibirás una nueva lluvia de balas. Avanza hasta el exterior del edificio y todo habrá acabado de momento.

CAPITULO CINCO

Estás en serios problemas con un coche a punto de explotar. Avanza por el callejón hasta que veas un coche deportivo. Deja el tuyo que está en muy malas condiciones y pilota esa joya que los diseñadores del juego te han facilitado. Sigue adelante y evita a los vehículos que te persiguen.

Una vez en la carretera, sigue a la furgoneta y oblígala a detenerla. Tras acabar con los malos debes recoger a Jackie.

Ahora es un buen momento para echar un vistazo al mapa y poder

S U P E R G U Í

LAS CRIATURAS DE LONDRES

EDDIE O'CONNOR



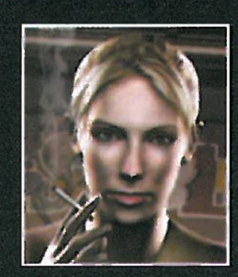
_Eddie es el clásico ejemplo de chico humilde que vive en un barrio con problemas pero que su honestidad y sentido de la amistad le ha evitado meterse en numerosos problemas. Es un apasionado del boxeo y si se encuentra en serios problemas, prefiere los golpes en la nariz y las patadas en los puntos sensibles masculinos a utilizar pistolas y otras armas.

BEN MITCHELL



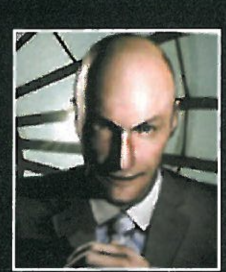
_Ben era un chico muy malo. Un matón que se hinchaba a drogas y otros vicios hasta que el ejército inglés le puso en vereda. Desde entonces trabaja como policía destinado en servicios especiales y es un tipo bastante callado, sobre todo desde que mató a un chaval por la espalda de forma accidental.

SAM



_Sam es la novia que todo friki de los ordenadores quisiera tener: guapa, esbelta, inteligente, rubia, simpática y capaz de saltarse cualquier protección de un sistema informático. Tal vez su ambición y su frialdad hagan sombra a ese diamante en bruto que es.

VIKTOR SKOBEL



_Viktor simboliza a los nuevos jefes de la mafia rusa, sofisticados, crueles y más fríos y antipáticos que sus colegas italianos. Desde Estonia ha viajado hasta Londres para fundar un peculiar imperio económico y como cualquier millonario siempre anda rodeado de chicas guapas a las que trata con desprecio. En el fondo, no es más que un misógino podrido de dinero.

ZARA



_Con nombre de tienda gallega de ropa, Zara es la bella «nena» de Viktor que siempre está a su lado aguantando sus insultos y malos modales. En cambio, esta belleza dispone de una tarjeta Visa Oro y Londres es una ciudad ideal para las compras de una chica sin problemas de dinero.

NADYA



_Esta dura mujer fue una de las militares más respetadas del antiguo ejército rojo. Tras su llegada a Londres con Viktor, éste le hizo responsable de su servicio de guardaespaldas, pues no en vano, Nadya es una experta en armas de todo tipo y uno de los rivales más duros de pelar.

LEVI



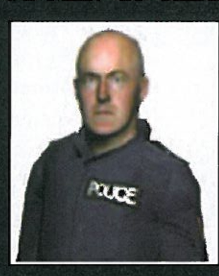
_Levi es el típico delincuente de poca monta de la Europa oriental que tras la caída del muro ha encontrado el paraíso en el mundo capitalista. Se dedica al contrabando y a los negocios legales, y ha encontrado una fortuna exportando productos de lujo a su Letonia natal.

DANNY



_Danny es uno de los tipos que más han hecho por ayudar a los chavales del barrio de Eddie. En su gimnasio se entrenan como boxeadores y es apreciado por todos. Siente un especial cariño por Eddie, aunque últimamente se encuentra en problemas.

INSPECTOR MUNROE



_El jefe de policía y superior de Ben. Un tipo duro, simpático que trata por igual a sus ayudantes, pero que jamás pone en duda su autoridad. Sabe donde se mueve y todo el mundo le respeta y quiere.



comprobar tu destino: una casa donde Jackie estará a salvo, señalado por un círculo verde. Ahora tienes que seleccionar la ruta más corta y menos peligrosa para la seguridad de Jackie. Una vez en las inmediaciones de la casa, se acabará la misión.

CAPITULO SEIS

Échale un vistazo al mapa para planear la mejor ruta posible hasta la zona conocida como Bloomsbury. Allí aparecerá una nueva escena cinemática.
Sigue a tu compañero hasta que llegues a una puerta verde que puede ser derribada simplemente pulsando la tecla Triángulo.
Baja por las escaleras y de nuevo sigue a tu compañero hasta que llegue a una puerta. Bien, utiliza tu armamento en ese momento para evitar «problemas». Regresa y cruza por la siguiente puerta, liquida enemigos y activa el ascensor. De nuevo, prosigue la matanza y avanza hasta que llegues a una habitación oscura donde tu compañero te preguntará dónde ir.
Crúzala y, como siempre en estas circunstancias, avanza despacio porque en un momento te van a pegar. Tú y tu compañero debéis cubriros bien porque habrá problemas hasta que llegues al túnel del metro (o Tube como dicen los londinenses).
Nada más llegar al túnel se produce una gran explosión. Sigue a tu compañero y de nuevo se producirá una escena cinemática.
Ahora estás en el vagón del metro y de nuevo tendrás problemas con los tipos que desean verte muerto.
Arréstalos tan rápido como puedas, eso de pende de ti. Ve a la puerta que comunica al siguiente vagón y ábrela a patadas si es necesario. En el otro vagón hay tres tipos con automáticas y que retienen a un rehén. Debes procurar que el rehén permanezca vivo y arrestar a los nenes malos.
Ya en el último vagón, intenta aparecer antes que tu compañero para que no se líe a tiros con todo el mundo, incluido los rehenes. Tu tienes más sangre fría y sabes como hacer estas cosas sin que ningún inocente muera... ¿O no?

CAPITULO SIETE

Utiliza la sirena para apartar al tráfico civil de tu camino, para eso eres poli, ¿no? En el mapa intenta localizar Mayfair, que es tu destino. Cuando llegues tendrás un buen «recibimiento» por parte de los Yardies. Utiliza los coches a modo de escudo, como siempre, y aguanta la posición hasta que recibas nuevas órdenes.

DE PASEO POR LONDRES

_Una de la mayores virtudes de Black Monday es la recreación tan realista que se ha hecho de Londres. Podemos hacer una visita virtual por las calles cuando nuestros «amigos» rusos nos dejen un respiro. Para ello tenemos muchos modelos de coches a nuestra disposición, no olvides que puedes robarlos y aunque no tiene la gracia de San Andreas, al ser un juego europeo podemos conducir modelos muy conocidos por todos, además de autos deportivos reservados para unos pocos...

COCHES		MOTOS
Vauxhall 220 Turbo	Vauxhall Omega	Triumph Speed Triple
Fiat Coupe	Lancia Integrale	Triumph Daytona 600
Brabus CLK	Lotus Esprit	Triumph Rocket III
Peugeot 205	Renault 5	Triumph Bonneville
Renault Clio	Vauxhall Viva	Ducati 999
Peugeot 406	Rover Metro	
Fiat Stilo	Fiat Cinquecento	
Bravus Coupe	Peugeot 307	
Fiat Coupe	VX Lightning	
Renault Laguna	Safaris	



Un helicóptero aparecerá en escena. Síguele utilizando los indicadores del mapa.
En tu persecución aparecerá un coche que intentará atacarte por detrás, por nada del mundo pierdas tu objetivo, así que deshazte rápidamente del coche atacante con un buen par de disparos a la ventanilla del conductor. El coche objetivo está cerca y en él viaja Tyler que debe seguir vivo a toda costa.
Cuando sus compañeros hayan muerto, mete a Tyler en tu propio coche. Ahora debes entregar a Tyler en la comisaría de policía.
Una vez más, comprueba el mapa de Londres y elige la ruta más corta. Serás atacado frecuentemente, pero con la experiencia que estás obteniendo conduciendo y disparando, el resto de la banda Yardie no debe darte ningún problema.

CAPITULO OCHO

Tendrás un secuestro ante ti. Bien, regresa a la casa donde dejaste a la chica porque está otra vez en problemas.

s u p e r g u í

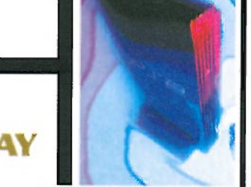
Tendrás la ayuda de tus compañeros. Sube por las escaleras hasta llegar a una zona bastante oscura. Sigue avanzando y ayuda a un policía que está siendo golpeado por uno de los chicos malos.
Ahora pon rumbo al tejado y salta entre los distintos edificios. No te preocupes, tu chico lo hace de forma automática, sólo se trata de correr.
Cuando veas a uno de los tipos caer porque se ha colapsado el suelo, ve a la esquina contraria, corre y salta, y al mismo tiempo dispara al tipo que te está machacando a balas. Sí, es un poco difícil, hay que decirlo. Avanza por la puerta tras el cadáver del tipo ese y ve por el pasillo de la derecha.
Sube por las escaleras para limpiar la zona de tipos malos.
Regresa por las escaleras y ahora sí que debes ir por el pasillo de la izquierda.
Permanece quieto durante un momento delante de la puerta cerrada porque ésta explotará. Rescata a los supervivientes y baja por las escaleras. Ve hasta la esquina y tendrás a tu objetivo localizado. Ve tras él y acabará esta misión.

CAPITULO NUEVE

En este nuevo capítulo conocerás a Sam y Eddie. Repasa el manual porque estos personajes tienen unos controles ligeramente distintos a Ben.
De momento, tienes a Eddie, un tipo que ya sabes que le gusta el boxeo, por lo que tu táctica de combate debe cambiar a partir de este momento.
Empiezas con una pelea. Cruza el puente y llegarás hasta donde está nuestra amiga Sam.
Espera a que venga un guarda y déjale fuera de combate. Ve hacia la derecha, abre la puerta del final. Entra en la cocina y ve por el pasillo de la izquierda.
Sigue avanzando hasta que llegues a unas escaleras hacia el piso superior.
Aquí pondrás a pruebas las habilidades de combate con los puños de Eddie. Sigue limpiando la zona, hasta que puedas conducir a Sam a la habitación del ordenador. Una vez allí, Sam hará prueba de sus habilidades con la informática.
Ahora debes dirigirte al piso 15.
Ve hacia las escaleras, sube y entra por la puerta de la derecha.
Dirígete a la cocina, luego entra por la izquierda y sigue avanzando hasta que veas a tus amigos.
Sigue a Arthur que empieza a correr y protégele de todos los tipos que intentan detenerle.
Detén a tu amigo y junto con John baja las escaleras. Sigue avanzando por los pasillos. En una de las habitaciones verás a un guardia armado con una peligrosa porra. Esto es pan comido. Quítale la porra y envíale a dormir.
Sigue de nuevo a Arthur y ve hasta la oficina donde está la caja fuerte. Regresa por las escaleras para limpiar la zona de guardias y Arthur pueda «trabajar» tranquilo. A continuación, ve hasta el piso 12. Entra por la derecha, avanza por los pasillos y encontrarás el puente abierto. Pulsa sobre el mecanismo para bajarlo y podrás escapar.

CAPITULO DIEZ

Sigue a Sam. Baja por las escaleras, habrá unas escenas cinemáticas y aparecerán, acaba con ellos. Avanza por la puerta y ve por la izquierda.
Pon fuera de combate a los guardias que hay en el área de la izquierda mientras Sam está haciendo de las suyas. Cuando Sam entre en la habitación, pulsa el botón del ventilador y de nuevo sigue a Sam, y detente cuando ella lo haga.
Cuando llegues a la puerta cerrada, Sam subirá por un conducto de ventilación y la podrá abrir desde atrás.
Continúa y sube por las escaleras. Tras la discusión entre los vigilantes, ve a la derecha y luego a la izquierda para rodearlos y entrar por la puerta trasera.
Baja por las escaleras y coge un trozo de tubería que podrás usar como arma. Sam se separará de ti. Sigue a lo largo del túnel hasta que veas que Sam tiene algunos «ligerillos» problemas. Ve a ayudarla.
Prepárate para uno de los combates más duros que has tenido.
De nuevo, sigue a Sam y aparecerán unas nuevas escenas cinemáticas. A continuación, verás que Sam está conduciendo. La parte final de este capítulo será una persecución bastante peligrosa.
Cuando pases el control policial, no te cortes en disparar a los policías hasta conse-



65

THE GETAWAY BLACK MONDAY



guir que todo el mundo te persiga y los polis bloqueen la carretera. Entonces, una nueva escena cinemática dará fin al capítulo.

CAPITULO ONCE

Entra dentro del Club y sube por las escaleras de la izquierda. Aparecerán numerosas secuencias en forma de «flashback». Dirígete a la esquina y ve a la puerta más allá de las mesas de billar. Sube por las escaleras hasta que veas al pobre John que ha pasado a mejor vida. Mata a los tipos que intentan asesinarte. A la derecha hay una escalera que está en muy malas condiciones. Regresa por donde has venido y no dejes de disparar.
Aprovecha para robar el armamento de los tipos que has liquidado. En este caso, la munición es mejor que la fuerza bruta. Liquida a todos hasta que aparezca una nueva escena cinemática.
A continuación, ve al gimnasio. Para ello es mejor que cambies de coche y te dirijas hasta Finsbury. Conduce de la mejor forma posible para no evitar demasiadas sospechas ante la policía.
En el punto amarillo está el gimnasio y el punto final a este capítulo.

CAPITULO DOCE

Ahora jugarás como Sam, una experta moviéndose como un gato entre las sombras, aunque no es muy habilidosa en defensa personal, por lo que deberás ser muy cuidadoso a partir de ahora. Baja por la calle hacia la derecha hasta que dejes de ver a los policías y cruza al otro lado y atraviesa los arcos. Cuando veas a dos policías en lo alto, vigílalos hasta que se metan en el edificio. Entra detrás de ellos, sigue avanzando y salta hasta el tejado metálico.
Este capítulo te servirá como entrenamiento de las numerosas habilidades de sigilo de Sam. Black Monday es una mezcla de estilos como habrás podido comprobar y es necesario que manejes a Sam a la perfección porque en los capítulos siguientes la dificultad es extrema.
De nuevo, espera a que uno de los polis entre en el tejado.
Entra por la ventana abierta. Súbete a una de las mesas de billar, da un salto hasta el sistema de iluminación y avanza por allí hasta que aparezca una secuencia cinemática. Baja y ocúltate para que no te vea la policía. Una vez que el poli y el médico se hayan ido, cruza por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras con cuidado y de nuevo espera a que el policía se largue. Sigue avanzando hasta que llegues a la zona del sótano y permanece oculto ante la ronda de los polis.

s u p e r g u í

Entra en el sótano y aparecerá la secuencia final del episodio.

CAPITULO TRECE

Sam deberá conducir en dirección contraria durante los primeros momentos de este capítulo, así que atención al tráfico y sobre todo a los coches de los polis y los «malos» que no te darán tregua. Sigue las indicaciones del mapa hasta que llegues al Skobel.

Debes esperar a que salga una furgoneta para ir en su persecución. Choca contra él hasta que consigas detenerle y disparar sobre sus ocupantes. Una vez hecho, conduce la furgoneta y regresa al Skobel. Se trata de una misión muy corta, pero peligrosa porque Sam no es una experta en armas.

CAPITULO CATORCE

Otra aventura corta, pero también muy peligrosa. Ante todo, deshazte de los guardias de la entrada, ya sea con un arma que ya tengas o quitársela a uno de ellos. Lo único que hay que hacer es subir por las escaleras y avanzar hasta que encuentres a Sam en el segundo nivel de oficinas. Una vez que limpies de enemigos la zona, ve rumbo al ascensor para otra escena cinemática.

CAPITULO QUINCE

De nuevo, manejas a Sam, por lo que debes ser cuidadoso en tu avance y evitar pasar lo más desapercibido posible ante los tipos que custodian el edificio. Para empezar, es una buena opción subir al sistema de iluminación del techo y deslizarte por allí, hasta que veas a unos guardias que se sitúan debajo de ti para después marcharse. Déjate caer y avanza por el puente que conduce al otro lado del edificio. Una vez allí sube de nuevo al techo y avanza entre las lámparas. Ve a la izquierda para entrar en una zona de oficinas. Baja al suelo y en la puerta de la esquina podrás escuchar a dos empleados del centro. Evita ser visto y sal a la cocina. Avanza por el pasillo izquierdo y espera a que el vigilante se vaya, después avanza hasta la puerta del fondo. Entra allí y verás a una mujer pidiendo ayuda. Rápidamente debes regresar y esconderte en la mesa. Cuando se cierre la puerta, vuelve a la habitación donde estaba la mujer y sube al sistema de iluminación. Sigue gateando hasta que llegues a las cercanías de la habitación del servidor y puedas robar el equipo. Escapa hasta el piso 15 y, una vez más, sube al techo. Después, cuando veas a unos guardias con un portátil, síguelos cuidadosamente hasta llegar a la habitación del jefe. Así hasta que haya una nueva secuencia que finalizará este trepidante episodio.



CAPITULO DIECISEIS

Sal del edificio y roba el primer coche que veas. Ve dirección al Soho y como siempre ten cuidado de los polis que van fuertemente armados. Sigue las indicaciones del mapa hasta acceder al teatro. Una misión muy sencilla, simplemente limpia de enemigos todo el edificio. Sube por las escaleras y encontraras en la zona superior un juego de llaves, se producirá una escena cinemática y luego deberás abandonar el teatro. Baja por las escaleras hasta que te encuentres con uno de los miembros de los Yardies más duros de pelar. Cuando te dispongas a salir fuera a seguir con tu peculiar «matanza» el capítulo finalizará.

CAPITULO DIECISIETE

Al salir del edificio te «espera» mucha gente, sobre todo policías. Bien, sé más rápido que nadie y roba un coche patrulla. Sigue las indicaciones del mapa hasta que llegues al lugar donde hay un coche en llamas. Deshazte de los tipos que hay en las inmediaciones y entra en la puerta del edificio. Elimina los individuos de su interior y ve a la izquierda. Allí espera a un guardián, sorpréndele por detrás y róbale la escopeta, pues te será muy útil a partir de ahora. Limpia la zona de enemigos y avanza por la puerta. No mates al guardián





THE GETAWAY BLACK MONDAY

y habrá una nueva escena cinemática.
Sal de la oficina y te podrás refugiar en la ventana donde disparar sin problemas a unos guardianes que te están esperando.
Tras liquidarlos, recoge su armamento y roba uno de los coches que habrá por allí. Ahora debes esperar al coche de Yuri y fin del episodio.

CAPITULO DIECIOCHO
Sigue con discreción a Yuri, aunque éste conduce a lo loco y a toda velocidad por las calles de Londres. Intenta seguir su ritmo pero sin que se de cuenta de que le estás siguiendo. Así pues, colócate a una distancia prudencial.
Cuando Yuri salga del coche, síguele y deshazte de los tipos que hay en el interior del edificio. Espera a que Yuri salga en un flamante deportivo naranja. Bien, roba otro bonito deportivo amarillo que hay esperándote. No olvides que tienes un tiroteo a tus espaldas por lo que escapa a toda prisa. De nuevo, evita colocarte demasiado cerca de Yuri en la persecución hasta que entres en la fábrica y disfrutes de una escena cinemática.
Ahora hay un combate mano a mano con Yuri. Recuerda tus habilidades como boxeador y dale duro a este tipo hasta que muera.
Acércate a Jackie y baja por las escaleras. Sigue avanzando y no te olvides del botiquín que hay en la oficina, pues te vendrá de maravillas para curarte. Te espera un combate bastante agobiante rodeado de enemigos. Ya al final de la escalera, podrás salir del edificio para el final del episodio.

CAPITULO DIECINUEVE
Sal hacia el exterior y mata al policía que hay allí. Roba el coche y persigue la furgoneta.
Irás por todo Londres hasta llegar a las cercanías del Palacio de Buckingham. Sigue a tu objetivo y aparecerá una escena. No salgas del coche todavía y utiliza el vehículo para atropellar a los chicos malos rusos.
Después sal, recoge su munición y entra en el edificio, ya que ahora podrás disparar al que se te ponga por delante. Sube por el ascensor y ve a la derecha.
Tendrás una habitación llena de enemigos para ti solo, sigue avanzando, recoge un nuevo llavero en la oficina de la derecha y libera a la chica que ha sido tomada como rehén. Sube por las escaleras y haz de nuevo limpieza por todas las habitaciones.
Avanza hasta que puedas subir al tejado y continuá aniquilando a los truhanes de Nadya. Sí, este episodio es bastante violento y lo único que hay que hacer es disparar y golpear hasta que llegues a un conducto de ventilación. Bien, ahora tendrás el combate final con Nadya.
Con esa cara de mujer fría y dura, debes tener mucho cuidado con ella pues es una experta tiradora.
Espera a que recargue y aprovecha para atacarla. Repite esto hasta que caiga muerta.

CAPITULO VEINTE
El objetivo de esta misión es pararle los pasos a Viktor.
Tienes como aliciente montar en una preciosa motocicleta, pero es mucho más difícil de conducir que la moto y no olvides que tienes que perseguir al convoy de Viktor, además de evitar los disparos de los guardaespaldas que también están «motorizados».
Sigue la comitiva hasta el Puente Blackfiers, donde podrás cambiar de moto y al mismo tiempo seguir al barco en el río. Evita el cinturón policial y ve a toda velocidad para alcanzar al barco en una maniobra que ni las pelis de James Bond.
Entra dentro de la embarcación y recoge la munición a cada tipo que dejes fuera de combate. De verdad que te hará muchísima falta. Ve a la sala de máquinas y allí tendrás otro de los combates finales, esta vez con Alexei, uno de los lugartenientes de Viktor. Tras vencerle, tendrás tu ansiada secuencia final.

CAPITULO VEINTIUNO
Ya ha llegado el combate final con Viktor. Entra dentro del edificio. Ve al ala derecha y como siempre limpia la zona de enemigos y recupera sus armas.
En uno de estos momentos, podrás disparar al propio Viktor que no obstante huye. Síguele mientras sigues en la refriega de disparos.
Sube por las escaleras hasta el final y veras a Viktor parapetado por un gran número de guardaespaldas, como es normal entre los mafiosos del Este. Bien, en espera de refuerzos, sé hábil en tus disparos y mata uno a uno a todos los tipos que te están acribillando.
Así llegarás hasta el final del propio Viktor.
Utiliza la misma técnica que con todos los jefes de final de fase.
Dispara y escóndete sucesivamente hasta acabar con este trepidante capítulo.

VARIEDAD



_Tal vez, Black Monday haya sido el intento de crear un San Andreas a la europea. Por supuesto, que el resultado no ha sido el mismo, pues los GTA dan una libertad enorme al jugador y Black Monday es un juego más de acción con la opción de conducir por las calles de Londres.
No obstante, la inclusión de tres personajes tan distintos le da mucha más variedad al juego. Si eres un usuario clásico de los juegos de acción no te será difícil controlar las fases donde los chicos son los protagonistas, pero Sam puede dar problemas a los más nerviosos ya que habrá que adoptar una filosofía al estilo de Splinter Cell o Alias y todos los juegos de este género.
Por todo lo demás, las misiones del juego se resumen a disparar y no ser alcanzado cuando controlas a Ben o Eddie.

supertrucos



SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO [PS2]

TOM
Con el juego en pausa pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha.

ACELERACIÓN DE TIEMPO
Con el juego en pausa pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

ATAQUE EN PICADO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 1, introduce el código **231** en la caja fuerte de la misión de la oficina de Dimitri.

ATAQUE DE LOCURA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 2, introduce el código "857" en la caja fuerte de la misión de la sala de juntas.

ATAQUE ELÉCTRICO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 3, introduce el código **386** en la caja fuerte de la misión del insecto acuático.

LANZAMIENTO A DISTANCIA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 4, introduce el código **248** en la caja fuerte del edificio que hay cerca de las dos terminales en la misión del hackeo del tren.

BOMBA DE FURIA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 5, introduce el código **969** en la caja fuerte de la misión de robar voces.

CAJA DE MÚSICA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 6, introduce el código **129** en la caja fuerte de la misión de los crímenes de la cabina.

GIRO RELÁMPAGO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 7, introduce el código **583** en la caja fuerte de la misión de la redirección del láser.

PODER DE SOMBRA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 8, introduce el código **725** en la caja fuerte de la misión del equipo conjunto Sly/Murray.



ANIMAL CROSSING

[GAMECUBE]

Dile estos códigos a Tom Nook y él estará encantado de darte los elementos necesarios para decorar tu casa de forma festiva.

RELOJ FESTIVO
IviJiZ7Za7dVi7
eJj#mdio#aS#sJ

PIANO FESTIVO
WvZAdUE9a&IEu9
K2IATy3cW5Ogcd

LÁMPARA FESTIVA
WvZAdUE9a&IEu9
KHIAiQ3cW5Ogcd

SILLA FESTIVA
pviJiZ7ZqEUvi7
eJjRmdib#aS#QJ

ARMARIO FESTIVO
Lv8Uti7FjEaR6B
TETCf2wHz9xmOJ

LIBRERÍA FESTIVA
WIOAdUv9h&IEu9
KSIA4m3qWcOgcd

CÓMODA FESTIVA
ivsQrN&N2StUdH
qEAKmZRYkThCSj

SOFÁ FESTIVO
IviJiM7ZK&dVi7
eJPr7diXzjS#sJ

CAMA FESTIVA
WIOAdUv9a&IEu9
K2IA4o3qWcOgcd

MESA FESTIVA
WItAdDv9hvIEu9
K2qA4o3ZWcOgcl

MOQUETA FESTIVA
%QtcpeTKhdHWq&
6mHMmMpr9877V%

PARED FESTIVA
ARGZMLmlyEgblE
esqAp%pHb#y7pS

TOTA-GÓSPEL
X&9JFhxxINSiJ@
L2fozSVDybPT#a

ÁRBOL FESTIVO
WIOAdUv9h&IEu9
K2IA4o3qWcOgcd

trucos



KILLZONE

[PS2] Para desbloquear todos los niveles crea un Nuevo Perfil con el nombre Shooterman y comienza una campaña en el modo de un jugador.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

[PS2/XBOX]

PARA PS2
En la pantalla principal, desplázate hasta la parte más baja del menú. Pulsa y manten presionados L2, Círculo y R2 (en ese orden) y después suelta consecutivamente Círculo, R2 y L2 para que aparezca una ventana llamada «Código de trampa».

PARA XBOX
En la pantalla principal, desplázate hasta la parte más baja del menú. Pulsa y manten presionados L, B y R (en ese orden) y después suelta consecutivamente B, R y L para que aparezca una ventana llamada «Código de trampa».

CÓDIGO MAESTRO
(Todos los monstruos, ciudades, galerías...). Introduce el código 246518

TODOS LOS MONSTRUOS
Introduce el código 525955

TODAS LAS CIUDADES
Introduce el código 659996

GALERÍA 1
Introduce el código 294206

GALERÍA 2
Introduce el código 409014

100,000 PUNTOS
Introduce el código 532459 (Este código sólo se puede utilizar una vez).

150,000 PUNTOS
Introduce el código 667596 (Este código sólo se puede utilizar una vez).

200,000 PUNTOS
Introduce el código 750330 (Este código sólo se puede utilizar una vez).

DESAFÍOS
Introduce el código 975013

EL JUGADOR 1 ES INVENCIBLE
Introduce el código 338592

EL JUGADOR 2 ES INVENCIBLE
Introduce el código 259333

EL JUGADOR 3 ES INVENCIBLE
Introduce el código 953598

EL JUGADOR 4 ES INVENCIBLE
Introduce el código 485542

EL JUGADOR 1 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 259565

EL JUGADOR 2 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 927281

EL JUGADOR 3 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 500494

EL JUGADOR 4 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 988551

EL JUGADOR 1 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 819342

EL JUGADOR 2 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 324511

EL JUGADOR 3 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 651417

EL JUGADOR 4 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 456719

EL JUGADOR 1 ES INVISIBLE
Introduce el código 531470

EL JUGADOR 2 ES INVISIBLE
Introduce el código 118699

EL JUGADOR 3 ES INVISIBLE
Introduce el código 507215

EL JUGADOR 4 ES INVISIBLE
Introduce el código 198690

REGENERACIÓN DE LA VIDA
Introduce el código 536117

EDIFICIOS INDESTRUCTIBLES
Introduce el código 812304

JUGAR CON UNA ÚNICA BARRA DE ENERGÍA QUE NO SE REGENERA
Introduce el código 122574



PLAYSTATION 2

01> MGS3 Snake Eater
T.E.A. ■ Konami

02> GTA San Andreas
Aventura-Acción ■ Rockstar

03> KillZone
Shoot'em-up ■ Sony C.E

04> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

05> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

06> SingStar Party
Musical ■ Sony C.E.

07> UEFA Champions L.
Deportivo ■ EA Sports

08> The Punisher
Beat'em-up ■ THQ

09> Shadow Of Rome
Aventura ■ Capcom

10> Prince Of Persia 2
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

XBOX

01> Halo 2
Aventura-Shooter ■ Microsoft

02> Fable
RPG ■ Microsoft

03> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

04> Outrun 2
Arcade ■ Sega

05> Prince Of Persia: El...
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

06> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

07> UEFA Champions L.
Deportivo ■ EA Sports

08> The Punisher
Beat'em-up ■ THQ

09> Call Of Duty: F.H.
Shoot'em-up ■ Activision

10> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

GAMECUBE

01> Metroid Prime 2: E.
Shoot'em-up ■ Nintendo

02> Tales Of Symphonia
Action RPG ■ Namco-Nintendo

03> Paper Mario: L.P.M.
RPG ■ Nintendo

04> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

05> UEFA Champions L.
Deportivo ■ EA Sports

06> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

07> Donkey Konga
Musical ■ Nintendo

08> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

09> Animal Crossing
Simulador ■ Nintendo

10> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

N-GAGE

01> Pocket Kingdom
MMORPG ■ Sega-Nokia Games

02> Pathway To Glory
Estrategia ■ Nokia Games

03> FIFA Football 2005
Deportivo ■ Electronic Arts

04> Asphalt: Urban GT
Conducción ■ Gameloft

05> Colin McRae R. 2005
Conducción ■ Nokia Games

GBA

01> Zelda: The Minish Cap
Action RPG ■ Nintendo

02> Grand Theft Auto
Aventura Acción ■ Rockstar

03> Metal Slug Advance
Arcade ■ Ignition/SNK Playmore

04> Dragon Ball Z: S.W.
Beat'em-up ■ Bandai

05> Los Urbz: SELC
Estrategia/Simulación ■ EA Games

JAPÓN

01> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

02> MGS 3 Snake Eater
T.E.A. ■ Konami (PS2)

03> Super Mario 64 DS
Plataformas ■ Nintendo (DS)

04> S. Made In Wario
Minijuegos ■ Nintendo (DS)

05> Dragon Quest VIII
RPG ■ Square Enix (PS2)

TOP





muy personal

The Elf

MGS 3 SNAKE EATER

Posiblemente nos encontremos ante el juego más sobresaliente jamás creado para PlayStation 2. Hideo Kojima ha firmado una nueva obra maestra que supera a sus antecesores en todos los apartados. La expresión facial de los personajes, las secuencias que adornan el desarrollo, el sobresaliente guión, el apartado gráfico, la banda sonora... Todo es increíble en este nuevo Metal Gear Solid.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom (GC)

03> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> Enthusia R.C.
Conducción ■ Konami (PS2)

05> Cold Fear
Survival Horror ■ UbiS. (PS2-Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

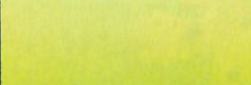
PLAYSTATION 2
1. GTA SAN ANDREAS
2. NFS UNDERGROUND 2
3. PRO EVOLUTION SOCCER 4
4. DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
5. PRINCE OF PERSIA: EL ALMA...

XBOX
1. PRO EVOLUTION SOCCER 4
2. HALO 2
3. NFS UNDERGROUND 2
4. SPLINTER CELL PANDORA T.
5. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

GAMECUBE
1. TALES OF SYMPHONIA
2. METROID PRIME 2: ECHOES
3. NFS UNDERGROUND 2
4. MGS THE TWIN SNAKES (PC)
5. ZELDA: THE WIND WAKER (PC)

GAME BOY ADVANCE
1. POKÉMON ROJO FUEGO+A.I.
2. POKÉMON VERDE HOJA+A.I
3. ZELDA: THE MINISH CAP
4. SUPER MARIO BROS (NES C.)
5. HAMTARO: RAINBOW RESCUE

N-GAGE
1. SONIC N
2. COLIN MCRAE RALLY 2005
3. TOMB RAIDER
4. FIFA FOOTBALL 2005
5. PATHWAY TO GLORY





Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 33,00€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €
❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES



*Cuando creía que me había abandonado, me llegan dos dibujazos de **Manuel**. No me abandones, leñe, que sino tengo que dibujar yo...*

Pablo Bellas. Pues sí machote, aunque aún dais alguna señal de vida algunos golfetes, muchos de los clásicos se nos han hecho viejos y han debido cambiar la afición al videojuego por la de practicar el amor libre con animales de granja. A saber por dónde andan... Así que no vayas de listo, y si quieres que te de la razón, ya estás dando el callo mes a mes mandándome cositas, peazo vago. Como vaya...

Y al resto de necios... La foto de Adolfo os ha debido acongojar... ¡Ni una foto! Si cuando digo que sois unas nenazas...

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Un necio que vuelve a casa por Navidad

Oflogagem, vía e-mail

¡Qué pasa Golferas!

■ *Pues hasta que te he leído muchas cosas interesantes.*

Estoy hasta los mandos de la Navidad, me he gastado todo mi dinero en regalitos...

■ *Para tener contentos a todos los chaperos que frecuentas es lógico que tengas que estirarte. Piensa que ellos también te hacen un 2 x 1 en el día de tu cumpleaños si cae en año bisiesto.*

Otra cosa que odio de estas fechas es el comer y comer. ¡¡¡Dios no puedo más!!! He engordado 5 kilos, ¿sabes perro?

■ *No te confundas, no estás hablando con tu padre. Pues mira nene, no creo que te apunten con una escopeta para que zampes. Eso te pasa por estar acostumbrado a comértelo todo, traviesín.*

Tambien odio el tener que sentarme a la mesa con gente que no soporto el resto del año. Horas y horas de buena cara...

Manuel Gandía Chacopino

■ *Ya te aconsejé hace unos años el suicidio y está visto que no me hiciste caso. Y oye, hasta que te operes dudo que seas capaz de tener buena cara. Yo tengo que compartir redacción con la gente de SJ, ¡TODO EL AÑO! y me quejo mucho menos que tú.*

Otro tema que me enciende es la familia de mi novia, son lo peor de este mundo. Todo sea por seguir disfrutando del su pandero...

■ *Te doy la razón. Ir al gallinero a saludar a los suegros es duro. Pero, todo por el pandero de tu novia... No vaya a ser que seas el único de tu pueblo que no disfruta de él.*

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

TOP NECIO

ALFONSOELMAKETA
El John Wayne de Rivas

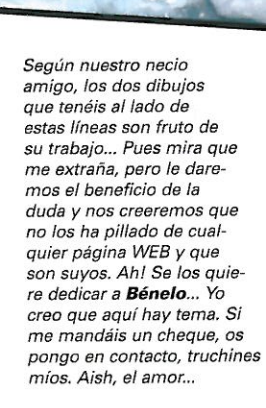
PABLOBELLAS
El farsante del pincel

CAROLINA
De mujer a niña

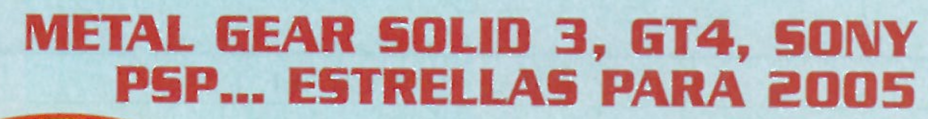
SERGIO
De niño a machote (monocromo, eso sí)

OFLOGAGEM
El Megagolfo invertido

Pablo Bellas



*Según nuestro necio amigo, los dos dibujos que tenéis al lado de estas líneas son fruto de su trabajo... Pues mira que me extraña, pero le daremos el beneficio de la duda y nos creeremos que no los ha pillado de cualquier página WEB y que son suyos. Ah! Se los quiere dedicar a **Bénelo**... Yo creo que aquí hay tema. Si me mandáis un cheque, os pongo en contacto, truchines míos. Aish, el amor...*



METAL GEAR SOLID 3, GT4, SONY PSP... ESTRELLAS PARA 2005

Las grandes promesas de este recién estrenado año comienzan a tomar forma. El primero en llegar será Metal Gear Solid 3: Snake Eater, la nueva obra maestra de Hideo Kojima, del que os ofrecemos un completísimo análisis de la versión en castellano definitiva. El otro bombazo del mes será Gran Turismo 4, posiblemente el mejor juego de conducción de todos los tiempos. Hemos conseguido la entrega que acaba de aparecer en Japón para mostraros las infinitas maravillas que esconde en su interior y que podréis disfrutar a partir de marzo. Como broche de oro nada mejor que un nuevo capítulo de la historia viva que está escribiendo la portátil de ensueño de Sony C.E.: el lanzamiento en Japón, todos los juegos, características, nuestras primeras impresiones... Un reportaje que no os deberíais perder por nada del mundo si queréis saber lo que os espera en un futuro muy, muy cercano. El DVD-Demo de este mes también viene plagado de maravillas entre las que destacan con luz propia Mercenarios, Rumble Roses, Nanobreaker, MegaMan X8 y Metal Slug 3.

¡Todo esto por sólo 6 Euros!



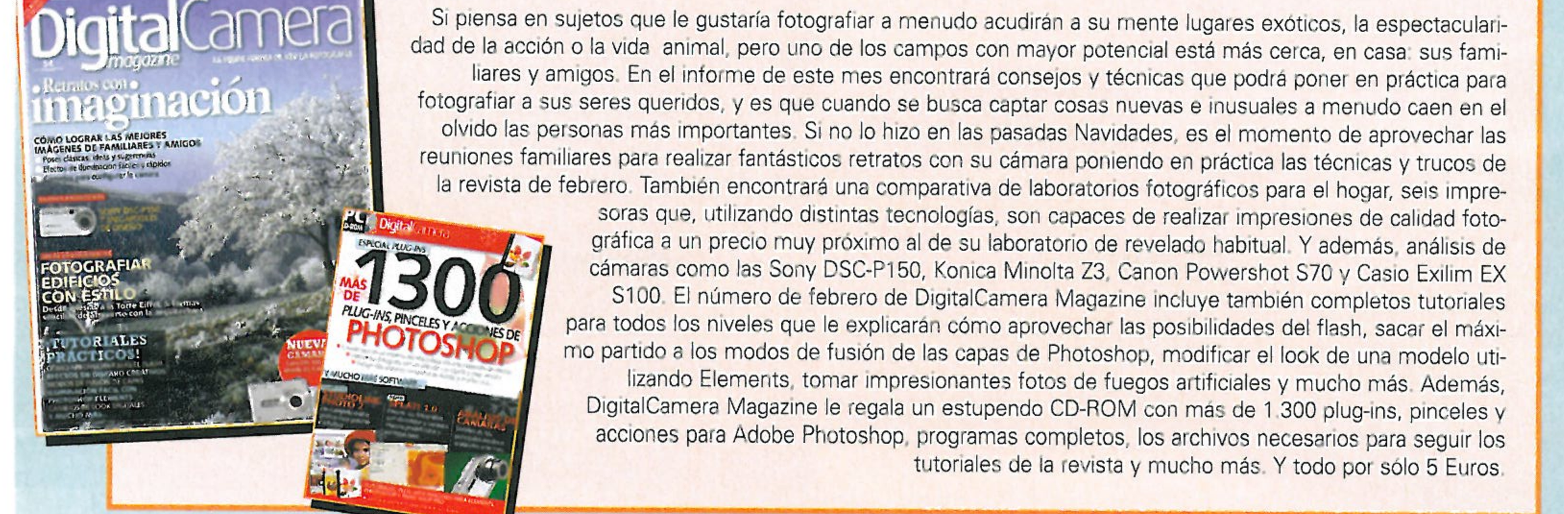
64 BITS

AMD e Intel, ¿cuál comprar? Ambas empresas continúan protagonizando la «guerra de los procesadores» iniciada hace años. Un verdadero duelo de titanes del que PC PLUS se hace eco en este número, analizando sus implicaciones no sólo en el presente sino también en el futuro de los chip para PC. A este reportaje le siguen rigurosas comparativas en las que se evalúan los primeros ordenadores a 64 bits, los PIM u organizadores de información personal más inteligentes, innovadores teclados y ratones, soluciones backup, adaptadores RAID SATA y los mejores editores gráficos y programas de autoría de CD y DVD. El número de febrero ofrece también la posibilidad de tomar un primer contacto con el esperado Intel Centrino «2», sin olvidar la sección Hard & Soft en la que se realizan pruebas exhaustivas de productos hardware y software como ATI Radeon Xpress 200P, Olympus Ferrari Digital Model 2004, Philips ED16DVDR y Discreet 3ds Max 7.

Por otra parte, se incluyen varios informes en los que se descubren las leyes que protegen los derechos del consumidor, los beneficios de la telefonía IP, las novedades del Consumer Electronic Show (CES) 2005 y las claves de la guerra de formatos, en la que Blu-ray y HD DVD luchan por convertirse en el sucesor del DVD.

La oferta de este mes se completa con dos SuperDVD, con más de 16 GB de utilidades y juegos. Entre los programas completos más interesantes destacan Power2Go 3 VCD, WireFusion 3.2, Steganos Trace Destructor 4 y SpamWeed 1.3.2.





RETRATOS CON IMAGINACIÓN

Si piensa en sujetos que le gustaría fotografiar a menudo acudirán a su mente lugares exóticos, la espectacularidad de la acción o la vida animal, pero uno de los campos con mayor potencial está más cerca, en casa: sus familiares y amigos. En el informe de este mes encontrará consejos y técnicas que podrá poner en práctica para fotografiar a sus seres queridos, y es que cuando se busca captar cosas nuevas e inusuales a menudo caen en el olvido las personas más importantes. Si no lo hizo en las pasadas Navidades, es el momento de aprovechar las reuniones familiares para realizar fantásticos retratos con su cámara poniendo en práctica las técnicas y trucos de la revista de febrero. También encontrará una comparativa de laboratorios fotográficos para el hogar, seis impresoras que, utilizando distintas tecnologías, son capaces de realizar impresiones de calidad fotográfica a un precio muy próximo al de su laboratorio de revelado habitual. Y además, análisis de cámaras como las Sony DSC-P150, Konica Minolta Z3, Canon Powershot S70 y Casio Exilim EX S100. El número de febrero de DigitalCamera Magazine incluye también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo aprovechar las posibilidades del flash, sacar el máximo partido a los modos de fusión de las capas de Photoshop, modificar el look de una modelo utilizando Elements, tomar impresionantes fotos de fuegos artificiales y mucho más. Además, DigitalCamera Magazine le regala un estupendo CD-ROM con más de 1.300 plug-ins, pinceles y acciones para Adobe Photoshop, programas completos, los archivos necesarios para seguir los tutoriales de la revista y mucho más. Y todo por sólo 5 Euros.

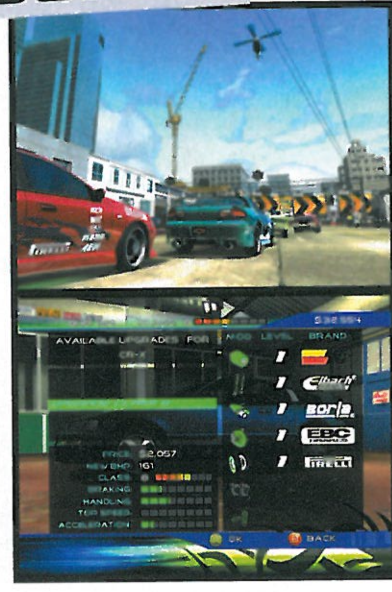
ULTIMA HORA

THQ - UBISOFT

Los juegos póstumos de Acclaim

Tras la desaparición de **Acclaim** como empresa distribuidora, muchos temieron que el esperado título de conducción *Juiced* nunca viera la luz. Finalmente ha sido **THQ** la compañía que se ha hecho con los derechos de publicación, y llegará a España el próximo mes de junio. Lo mejor de todo es que este tiempo ha servido a los programadores (**Juice Games**) a mejorar muchos de los aspectos de la versión anterior, como el control de los vehículos, ahora mucho más sencillo sobre todo en las curvas. También se ha añadido una nueva zona a la ciudad donde se desarrollan las carreras, y se ha simplificado tanto el modo Carrera como las posibilidades de «customización» del coche para hacer el juego más accesible.

JUICED





//Tanto el apartado técnico como el jugable han mejorado//

THE BARD'S TALE

Otro de los títulos que se quedó colgado tras la quiebra de la distribuidora americana fue *The Bard's Tale*, un RPG de acción que apareció hace algunos meses en Estados Unidos de la mano de **Vivendi Universal**. **UbiSoft** ha anunciado recientemente que será ella quien lo distribuya en nuestro país el próximo mes de abril. El protagonista es un descarado bardo que vivirá sus aventuras en una tierra medieval con tintes fantásticos. Tanto el argumento como las conversaciones estarán cargadas de un socarrón sentido del humor, al igual que el clásico de Brian Fargo.





//El juego es un remake del clásico de Brian Fargo//



Codemasters
GENIUS AT PLAY